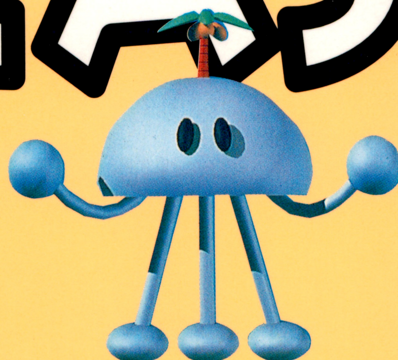
1995年(平成7年)9月5日発行　第5巻22号通巻145号
Sony Magazines Deluxe

JUMPING FLASH!

ファンブック



PlayStation

JUMPING FLASH!

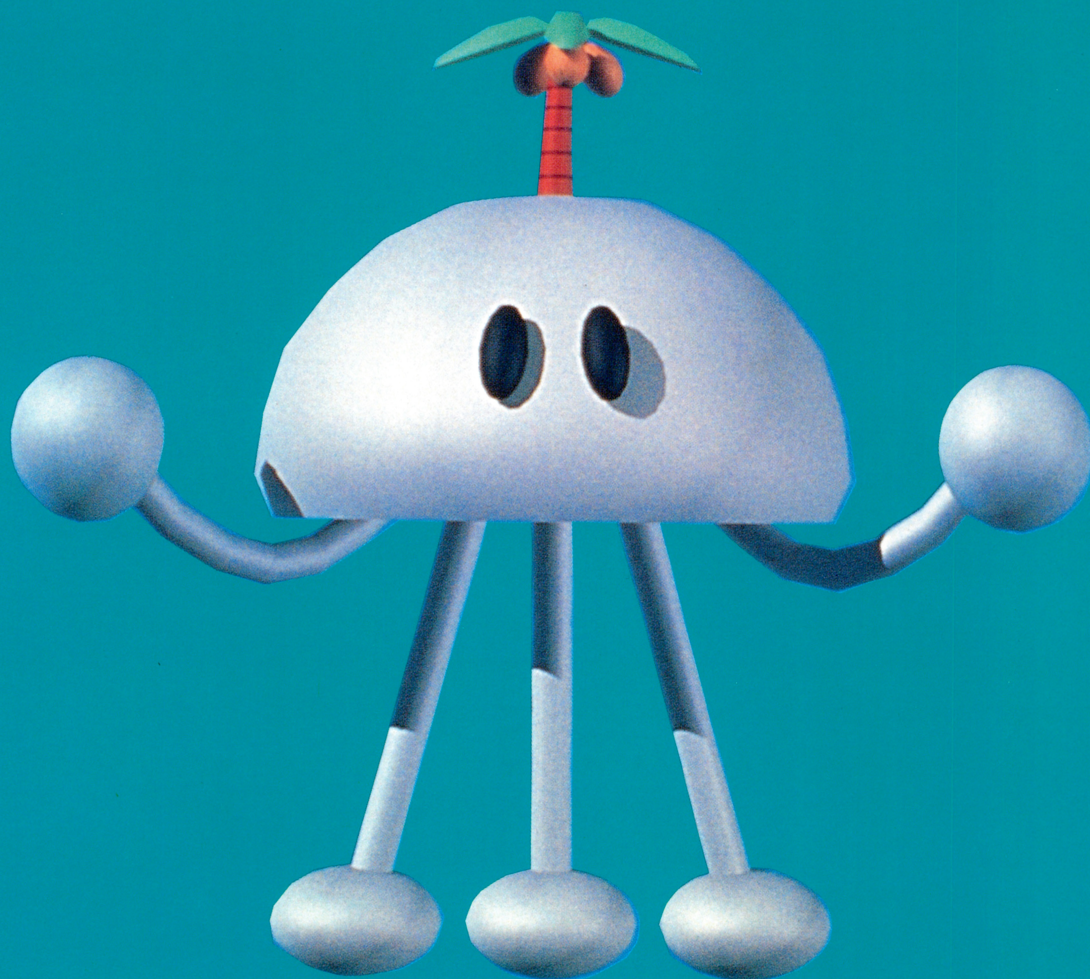
Sony Magazines Deluxe

JUMPING FLASH!

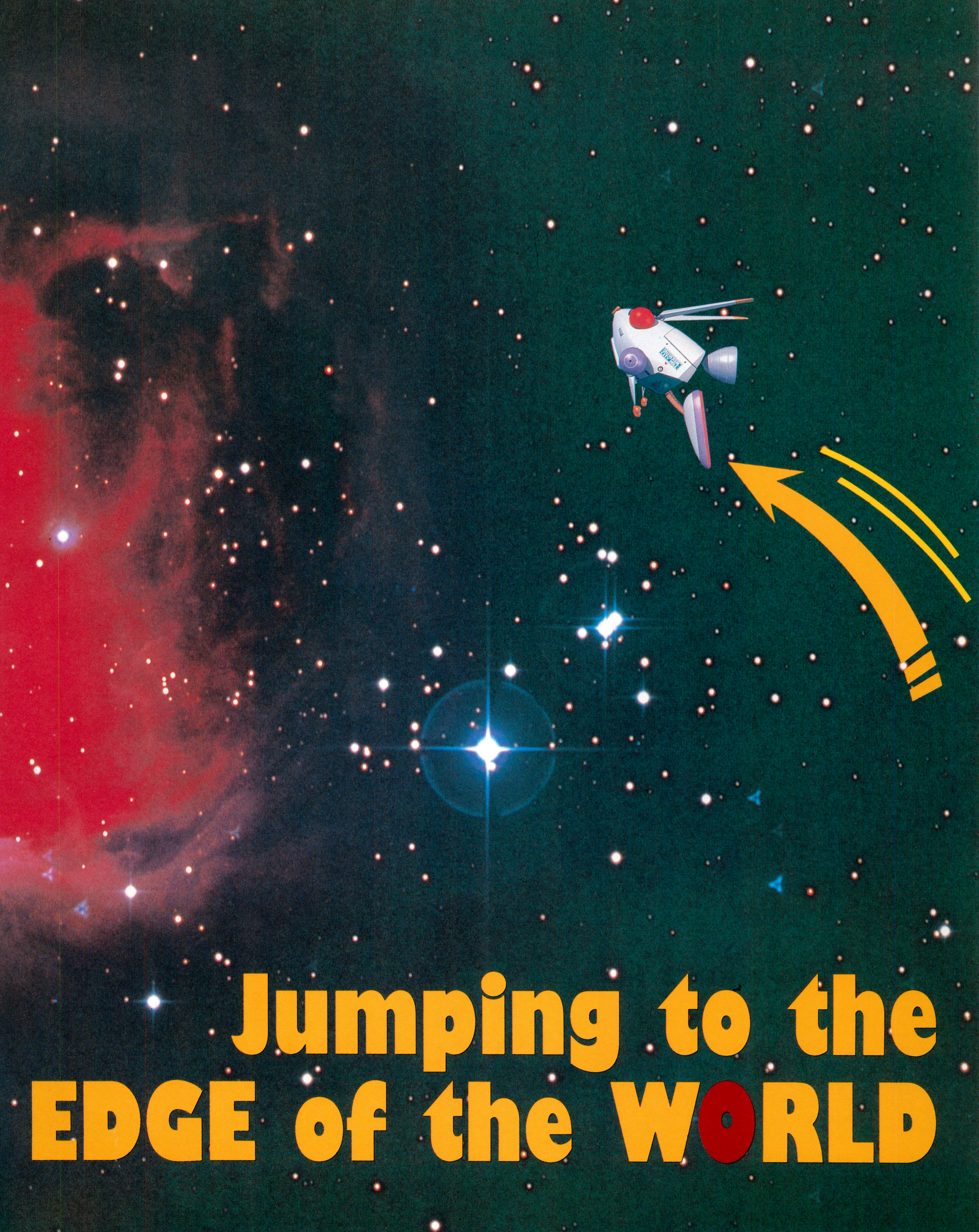
Sony Magazines Deluxe

JUMPING FLASH!

ジャンピング・フラッシュ！ファンブック






Jumping to the
EDGE of the WORLD

HOW TO PLAY

『ジャンピング・フラッシュ！』は、ロビットを操縦してプレイする。ロビットはプレイステーションのコントローラーで操縦できる。方向キーを使って前進後退。ボタンを押すと、ジャンプしたり、ショットを撃ったり、特殊丘器を使ったりできる。すべてはこのコントローラーひとつで足りる。しっかり覚えておこう。

［操作方法］



コントロール

上下ボタン	前進・後退
左右ボタン	左右回転
右左＋上ボタン	左右旋回
右左＋下ボタン	左右クイックターン
R１＋方向キー	視点移動
□ボタン	ショット
○ボタン	特別兵器使用
×ボタン	ジャンプ
×ボタン＋方向キー	空中での平行移動
STARTボタン	ゲームスタート／ポーズ
SELECTボタン	つかわない

コントローラーの使い方は左の表のとおり。方向キーでロビットを前進後退・左右回転させる。左右ボタンは上下ボタンと併用することによって、旋回の方法が変わる。ショットは□ボタンで、特殊兵器使用が○ボタン。×ボタンはジャンプだが、ジャンプ中に押し続けて方向キーを操作すると、平行移動できる。



▲Ｒ１＋方向キーで視点移動。使い方次第で、ロビットの戦いは有利にも不利にもなる。すべての操作を把握し、実践できてこそ、一人前のロビット乗りになれるのだ。

[コックピット]

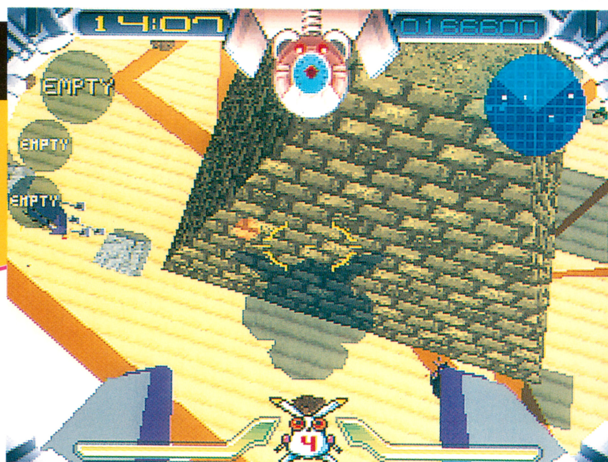
コックピットの計器類は、右の図のとおり。上段の一番左はステージクリアまでの残りタイムだが、タイムアタック時には経過タイムを表示する。その右、クマゴローの首もとには、ジェットポッドの残り数が表示され、取ったポッドの数だけ赤くなる。下段、ロビットマークの中の数字は、残りのロビットの数。その左右のゲージは、ロビットの残りHPだ。



[基本中の基本――3段ジャンプとは?]

3段ジャンプは、2段ジャンプよりも高く、遠くまで飛ぶためのテクニックだ。2段ジャンプのときと同じ要領で、2段ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すだけで実行できる。タイミングがシビアなので慣れを必要とするが、その利用価値は高い。使わずともクリアはできるが、ぜひマスターしておきたい技。

成功



▶成功すると、かなり高いところまで一足飛びに昇ることができる。2段ジャンプの勢いが消えるか消えないか、というタイミングでもう一度ボタンを押すと成功しやすい。ジャンプボタンを連打していると、3回目のジャンプが短くなってしまうぞ。

失敗

◀3回目のジャンプボタンを押すのが早すぎても遅すぎても、3段ジャンプは成功しない。そして失敗したところで、次にその後の対処を考えてコントローラーを操作しなければならないのだ。失敗したショックに打ちひしがれているヒマはない。

[ゲームの流れ]

ムービー



◀元気よく流れるオープニングムービー。ロビット出動のCGが流れたあとで、ワールド1の案内図が表示される。そしてスタートだ。

ステージ1



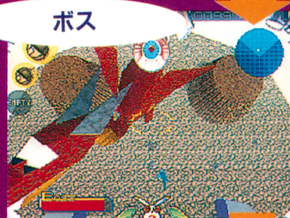
◀ワールド1―1。各ワールドのステージ1には、ボーナスリングが置いてある。必ずゲットしてボーナスをいただいておくべし。

ステージ2



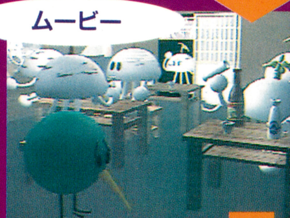
◀続いてワールド1のステージ2。ワールドによっては、ここが天井の低い洞窟になっているところもある。基本的に暗めの舞台が多い。

ボス



◀そしてワールド1―3。ステージ3はどのワールドもボス戦と決まっている。ここで負けてもセーブデータ上はあくまでワールド1。

ムービー



◀クリアできればおめでとう。やられちゃったムームー星人のムービーが流れて次のワールドへ。ムービーは○ボタンでパスできる。

ネクストワールド



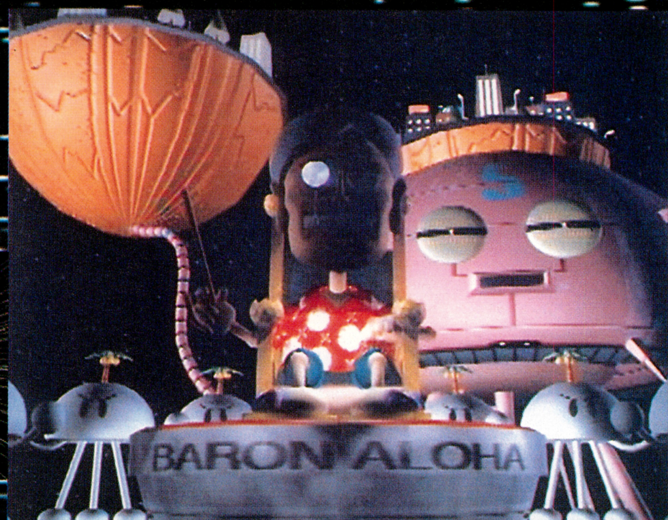
◀そして次なるワールドがクラゲラーGと共に現われる。市役所が左側から飛んできて、ロビットをステージ1に落としていく……。

ゲームの流れは以上のようになっている。まずはオープニングムービーが流れる。ワールド1の始まりだ。ステージ1、2とクリアすると、ステージ3のボス対戦ステージにやってくる。これをクリアするとムービーが流れ、次ワールドがクラゲラーと共に登場するのだ。

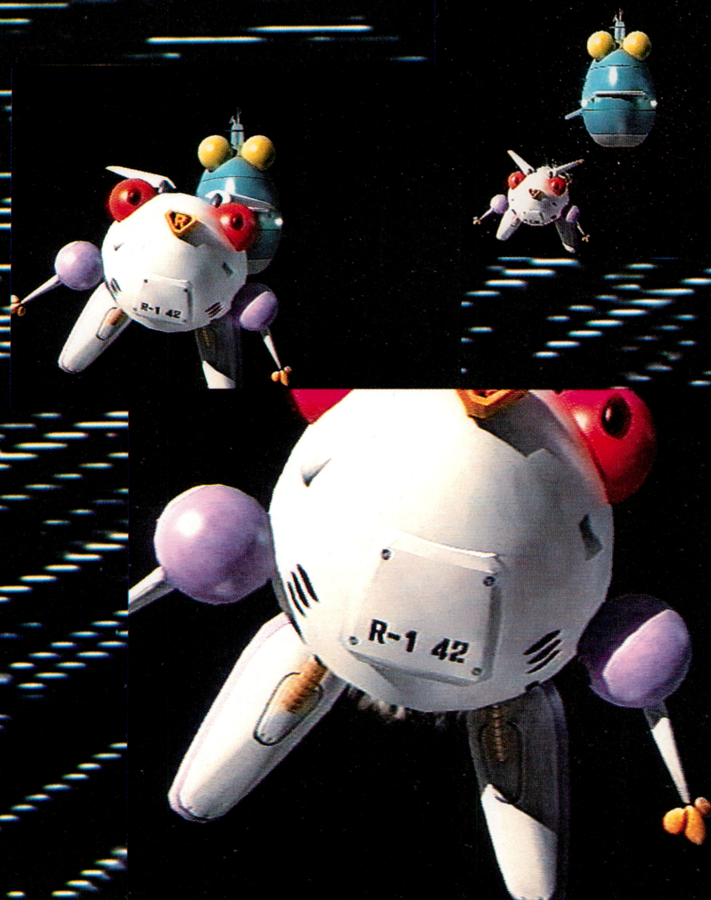
EXACT

ULTRA

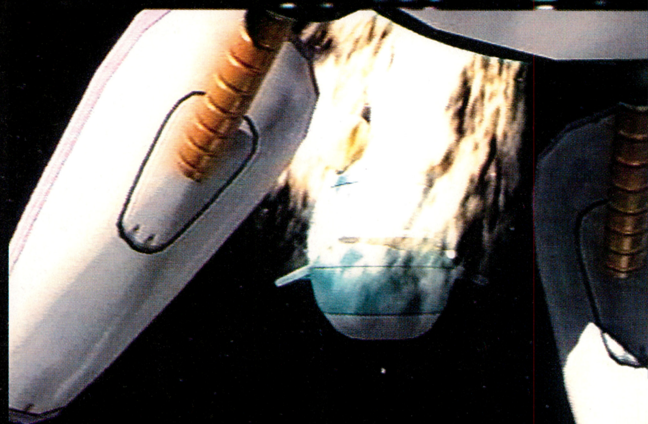
OPENING



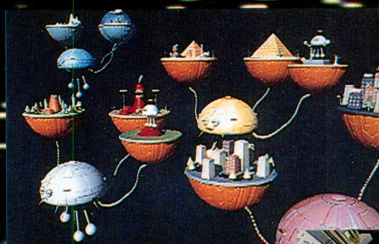
パンパパーパーン
パパパ、パーン

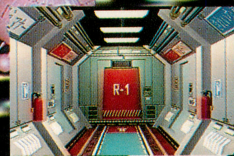


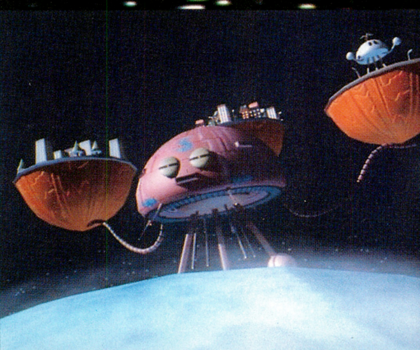
それゆけロビット
ジャンプでゴー!



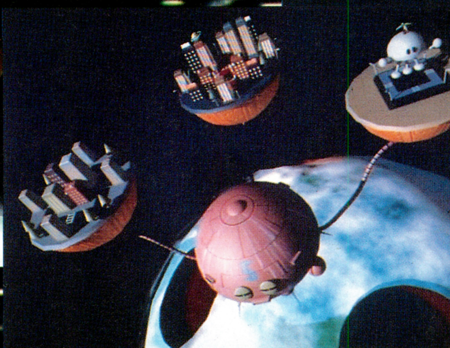
STORY....

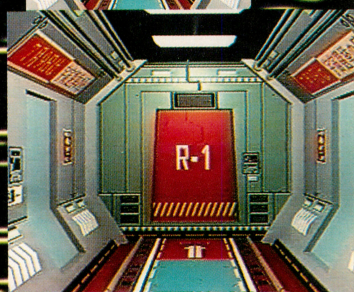




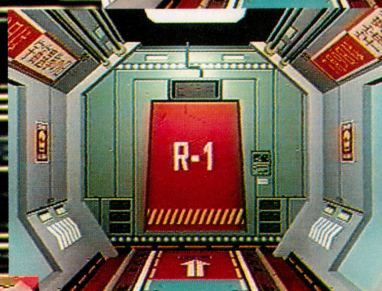








緊急警報
だムー



出張中



白く巨大なクラゲ型マシーンが、広く暗い宇宙のまっただなかをゆっくりと横切っていく。その名も惑星別荘化マシーン「クラゲラーG」。切り取られた惑星が、その上に遊園地や火山や高層ビルやネオン街を乗せたまま、引きずられていく。あぁ、あとに残された惑星の穴ボコだらけの悲しい姿。それを、見守るUFOひとつ。なかにはアロハシャツをビシリと決めた初老の男、宇宙にその名を知られた「悪の科学者」アロハ男爵の姿が見える。もちろん、手下のムームー星人を引き連れて。「男爵様、やるムー」なんて言いながら。それを見上げる地元の人々、コブシを突き上げ怒り狂う。近くの公衆電話に駆け込んで「なんだか、うちの惑星が切り取られているんだけど、どーゆーことなの？早くなんとかしてちょうだい！」とか。こうなったらしかたがない、とばかりに緊急警報が宇宙市役所に響きわたる。「惑星相談課」配属の万能型害虫駆除マシーン「ロビット」の登場だ。高性能応援AIロボット、クマゴロ一の「待ってました！」の声に送られて、轟音とともに発射する。それゆけ！　みんなの期待と苦情を背負い、凄腕ロビット、ジャンプでゴー！

がんばってねー



ロビット乗りこなし術

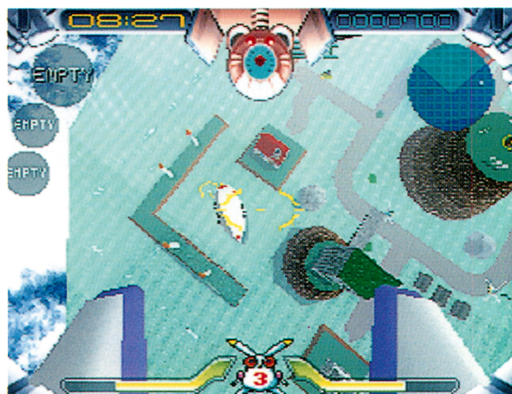
これだけできれば、あなたも立派なロビット乗り！

ロビットはカンタンな操作でホイホイ動く。そのうえちょっと複雑な操作を覚えれば、機体の高いポテンシャルを活かした高等操縦が可能である。その高等操縦の"初めの一歩"が、この乗りこなし術だ。

乗りこなし術は、基本的にロビットの性質を理解し、使いこなすことから始まる。例えば『敵やっつけ編』。これはいずれも"R１ボタンを押しながらの方向キー操作"の応用だ。R１ボタンを使わなくてもゲームはエンディングを迎えられるが、使えばもっと便利になる。あくまで操作は基本的なもの。『応用ジャンプ編』、『歩きまわり編』も同様。基本操作を活かす場面は、ゲーム中様々なところに転がっている。「あ、そんなこともできるのか」という活かし方。それが『乗りこなし術』の極意である。

この『ジャンピング・フラッシュ！』は、とても自由度が高い。それだけにできることも多い。そしてもちろん、この『乗りこなし術』以上のテクニックはいくらでもある。

でも、そんなもの紹介したって使えなければ意味がない。テクニックといえどもとりあえず、ベーシックなものから身につけていこう。ロビット乗りたちに代々伝わるこの『乗りこなし術』をマスターすれば、打倒アロハも目前！ よく読んでから出動だ！



①敵やっつけ編　ニクいあいつをこの手で倒せ！

Ⓐ遠くから撃つ

敵キャラクターたちはカワイイけれど、どうもジャマでしかたない。放っておけば近づいてくるし、やっつけようと思って近づけば攻撃してくる。これは一体どうしたものか。

そこで考えたのが狙撃。相手に気付かれないほど遠いところから、チクチク攻撃してやっつけるテクニックだ。まずは小高い足場を見つけて、そこのうえからR１ボタンと方向キーで目標に照準を合わせる。あとは相手の動きに合わせて、ショットをプチプチ撃つだけ。しばらくすると、敵は遠くでパーンとはじける。

適当なところに乗る



▲周囲の適当な足場に乗る。見晴らしがいいところならどこでもよし。ただしターゲットから遠すぎてはダメだ。

ねらう



▲足場からR１ボタンと方向キーを使って視点を上下左右に操作。ターゲットを探して、画面中央の照準に合わせる。

撃つ！



▲ターゲットが黄色の照準に合ったら△ボタン！ 距離が近かったり相手の動きが大きい場合、視点を調整する必要アリ。

Ⓑ上下から撃つ

Aの『遠くから撃つ』の応用編。R１ボタン＋方向キーの上下を使って、頭上の敵や足下の敵をやっつける手段だ。

前方の浮島や建物にジャンプで移動したいとき、そのジャンプの軌道上に敵がいる、というケースはよくある。そのままジャンプしてしまうと、ロビットは敵に当たって真下に墜落してしまう。そんなときに役立つのが、R１ボタン＋方向キー下。頭上を見上げ、敵がいるかどうかを確認する。いた場合は、そのまま撃ち落してしまえばいい。もし相手が動いても、多少の距離なら方向キーの左右で回転してやれば対応できる。高いところから下りるときも、その逆を行なえばよい。踏むとダメージを受けるはりねずみなどは、この手で素早く処理しよう。

○下から

見上げる



◀まずはR１ボタン＋方向キー下。頭上の状況をしっかりチェックする。

ねらう



◀敵を発見したら、照準を合わせる。方向キーの左右を使って回転もしてみよう。

撃つ！



◀狙いが定まったら撃つ！もうこの状態では注意することとなどない。撃て。

○上から

見おろす



◀下を見るにはR１ボタン＋方向キー上。めいっぱい下を見て、真下の様子を確認。

ねらう



◀そこにいられると都合が悪い……という敵がいた場合、照準を合わせてみる。

撃つ！



◀ターゲットを捉えたら、迷うことなく撃つ。ほとんどの敵は2、3発で消える。

②応用ジャンプ編

Ⓐ敵を踏んで2段ジャンプ

敵を踏んだあと、ロビットは小さく跳ねる。そしてそのあと、さらに2段ジャンプが可能であるということは、世間ではあまり知られていない。この技を使うことによって、〝2段ジャンプではちょっと届かないけど遠くから回り道するのはイヤなところ〟に楽々と行けてしまうのである。ちょっと高度な技だが、覚えていて損はない。







Ⓑ足場を踏み外しても大丈夫

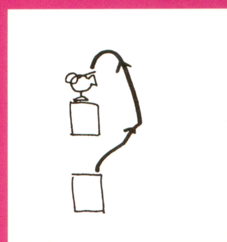
浮島のうえから別の浮島にジャンプするときなどは、少しでも距離を稼ぐためにどうしても足場ギリギリまで進んでからジャンプするクセがついてしまう。そうしていると、たまにはツルっと足をすべらせて、足場から虚しく落下してしまったという経験もあるだろう。が、ツルっといった直後ならジャンプが可能であることが判明。ぜひ活用して、事故を防いでほしい。



Ⓒ頭上の足場へのジャンプ

空中にある、スペースの限られた足場からさらに頭上の足場へ移動するときに役立つ技。

まず、足場ギリギリの位置に立つ。うしろギリギリの位置でもOK。そして前方（または後方）にジャンプ！　頭上から障害物が消えたら、すぐに逆方向の後方（または前方）に方向キーを入れる。これで見事に頭上の足場に乗れているハズである。右の概念図を参照のこと。



③歩き回り編

Ⓐロビットは跳ねている

ロビットは移動時に、常にぴょぴょと跳ねている。この特性を知っていると、歩くのがちょっとばかり楽になるポイントというのがたくさんある。

ひとつはワールド1－1などにある釣り橋状の足場。これは単に上を歩くだけで渡れる。ワールド4－1の城の階段も同じく、ジャンプの必要はない。



Ⓑちょっとでも出っぱっていれば乗れる

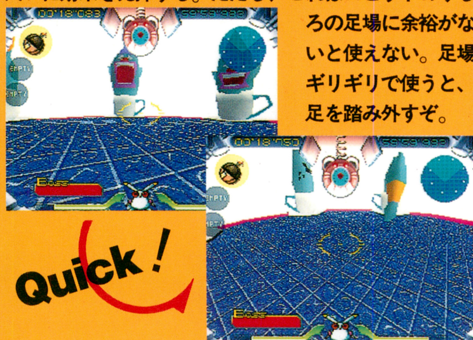
ロビットの足はちょっとした出っぱりにも確実にひっかかり、落下を防いでくれる頼りになるメカである。足場から落ちてしまったとき、どこかしらに出っぱりを求めて建物に足をなすりつけていると、意外なところにひっかかることがある。そうなれば、そこを足場に再びジャンプができるのだ。この技は、各ワールドの様々なところで使えるぞ。



④ボス対戦編

Ⓐクイックターン

方向キーの下と左右を組み合せて使うことにより、クイックターンが可能だ。動きの速いボスとの対戦時には、大いに効果を発揮する。ただし、これはロビットのうしろの足場に余裕がないと使えない。足場ギリギリで使うと、足を踏み外すぞ。



Ⓑレーダー活用法

レーダーは、ボス対戦でその威力を発揮する。ボスとの対戦時にレーダーに映るのはボスの姿のみ。青い円の中に見える白い点を、円の中心よりちょっと上あたりにもっていくように動けば、確実にボスを正面に置いて戦えるぞ。



◀▲ボスを見失ったら、すぐにレーダーに目をやろう。白い点がボスの位置だ。青い点が動いていたら、それはボスの攻撃だ。当たらないように逃げ回るべし。レーダーの使い方を把握するだけで、ボス戦は俄然有利になる。

おまけ
EXTRA BONUSのしくみ

各ステージクリア時に入るボーナスに、EXTRA BONUSというボーナスがある。このボーナス、入ったり入らなかったり、時には何十万点も入ったりする謎のボーナスでもある。ボーナスとはそんなものなのか……!?　そんなEXTRABONUSの計算法は以下のとおり。

EXTRA BONUSの内訳

ノーショット	ステージスコア×2
ノーダメージ	ステージスコア×5
E→X→I→T	30000点
オールコインゲット	コイン得点×100
ＳＰセット	種類×10000

※ノーショットは特殊武器を使用しても入る。ノーダメージは、ステージ内で1度もダメージを受けなかった場合のみ。E→X→I→Tは、ジェットポッドをその順番で取ったときのボーナス。SPセットとは、特殊武器のストックがすべて同じ武器だった場合のボーナス。これらの合計がEXTRA BONUSなる。またSPセット以外は、ボーナスステージでの行動は無視される。



アイテムの使い方

ロビットの冒険を影から支えてくれる強い味方「アイテム」





○ちびロビット

ちいさな白ウサギが描かれている黄色いプレートが、この「ちびロビット」。こいつを取ると、残り自機が1つ増える、いわゆる1UPアイテム。他のアイテムに較べて、意外と目につかないところや、取りにくいところに配置されていることが多い。超重要アイテム。

○にんじんA・B

1本のにんじんが描かれている紫色のプレート「にんじんA」とにんじんの束が描かれている「にんじんB」の違いは、回復するHPの量。Aは全HPの約1/4を、Bはどんな場合でも全HPを、取ったその場で回復することができる。出現位置は決まっていることが多く、ヒッポバズーカなど、倒すと敵が落としていくこともある。







○砂時計



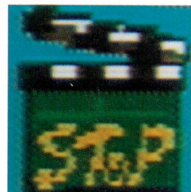


ステージクリアの障害のひとつが、各ステージごとに設けられた制限時間。その残り時間を30秒だけ増やしてくれるのが、この黄色のプレート。ただし、慣れてくると、あまり必要がなくなってしまうアイテムかもしれない。

○かちんこ時計

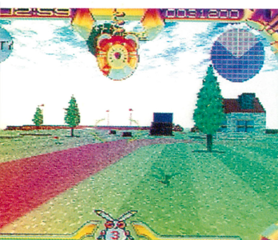


STOPという文字が描かれた「かちんこ」プレートは、自分以外の敵やトラップの動きを一定時間だけとめることができるアイテム。画面がセピア色に変わる演出が心憎い。





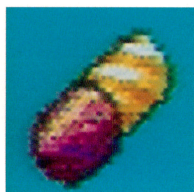
○パワーカプセル





ステージ上をうろうろと歩き回っている邪魔な敵たちを、ぶつかるだけでやっつけることができてしまう超便利アイテム。ジャンプできない、狭い洞窟などでは強力な味方。取った瞬間から効力を発揮する。





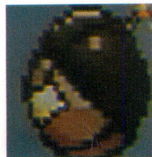
特殊兵器



●てっぽう

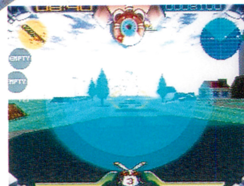
ストックしてあるこの兵器を使用すると、ロビット前方に敵を貫くビームを、一定時間のあいだだけ発射する。照準が合わせにいのが難点だが、その効力は抜群。実際のものは大きな筒状の花火である。





●三尺玉

もっとも大きな効果が得られ、また使い勝手もよい特殊兵器。ロビットが一番始めに装備しているのも、これだ。ストックしてあったものを使うと、前方に発射し、障害物に当たるまで直進、その地点を中心に爆風を巻き起こす。

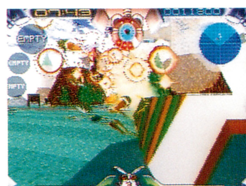


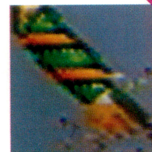




●ねずみ花火

ストックしてあったものを使用すると、ロビット前方に大量のねずみ花火をまき散らす。これらは何かにぶつかるまでランダムに動き回り、ぶつかるとダメージを与えて爆発する。意外と使いにくいことがあるので注意。





●ロケット花火

発射すると、ロビット前方の敵に向かって数発の追撃型ホーミングミサイルを発射する非常に使い勝手のよい特殊兵器。大量の敵に取り囲まれたときやボス戦などでその効力を発揮する。おすすめ。

この本の使い方

●マップ攻略

この本のメインのひとつが、この「マップ攻略」。CGで描かれた疑似３Ｄマップ（作成の都合上省略してあるオブジェクトもあり）は、きっと攻略の手助けになってくれるはず。また、そのステージの注意点を「ポイント」としてピックアップ。あわせて参考にしてほしい。

●最難所徹底攻略

各ワールドごとに、なかなかクリアしにくい場所や覚えておくとお得な場所などを詳しく紹介するページ。連続写真と図版を多用して、『ジャンピング・フラッシュ！』攻略のポイントを大解説。これでジャンプは君のものだ。

●研究／敵の攻撃と動きの考察

『ジャンピング・フラッシュ！』に登場する、全27体のユーモラスなザコキャラたち。このページでは、その動きと攻撃方法、さらには対処法を詳しく掲載。危険なジャンプの途中でもほっとひといきするページ。読んで下さい。

●メイキング・オブ・『ジャンピング・フラッシュ！』

『ジャンピング・フラッシュ！』の知られざる舞台裏を、未公開の資料を加えて徹底検証。キャラクターデザイン担当の白佐木氏の原画やモデリング途中のロビットなど、１本のゲームができるまでに鋭く迫る（予定）。

●INDEX

複雑な構成のこの攻略本をしっかり攻略するための水先案内人。またの名をインデックスという。迷った時にはここを読め！

●その他

その他、「ボーナスステージ大解剖」やあまりにも美しい「グラビア」など、毒にも薬にもならないページが満載。使い方としては、①しっかり読んで、より深くこのゲームの世界を知る、②読んで、老後の生活に役立てる、③よく読んで、自分が井の中の蛙だということに気づく、④ちり紙交換に出して、トイレットペーパーと交換する、などがある。

MAP攻略

WORLD 1-1

いよいよスタート！緑の草原と浮島が君の挑戦を待つ

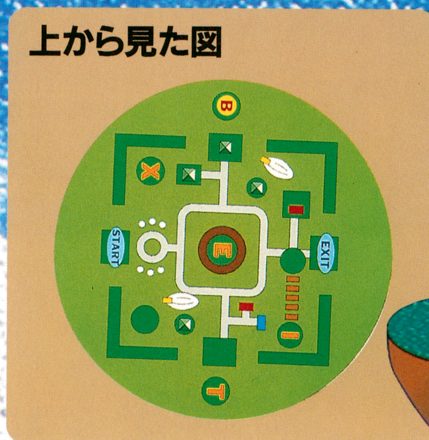
ジャンプ感覚に慣れてしまおう

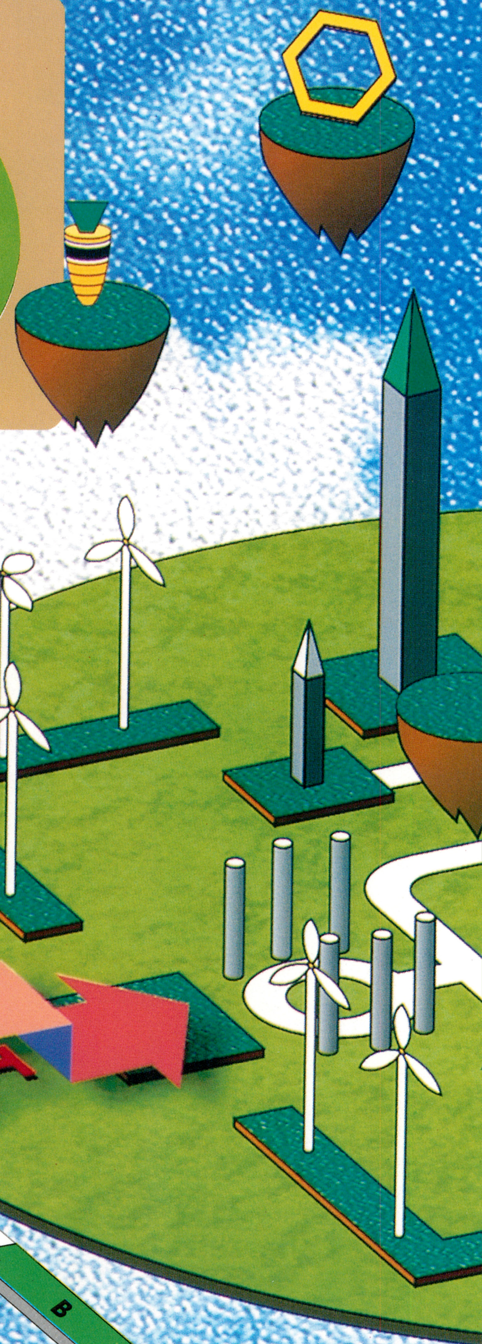
いよいよゲームスタート。W1－1は全ステージ中、最も簡単にクリアできる初心者向きのステージ。複雑なトラップもないし、微妙な操作が必要な場所もない。ここではいくつかのことに留意しながら、基本的な操作を体でおぼえ、すばやくクリアしてしまおう。

基本的な操作といっても、ようするに3段ジャンプの感覚のこと。例えば、スタートして右手の浮島は3段ジャンプで上ることができるが、左の浮島はできない。その微妙な違いを体で感じてもらえれば、このステージでは、ほかにすることはない。

ジェットポッドをゲットする順序としては、まずはじめに正面の高台にあるEのポッド、そこからグルリと見回して左手後方にあるX、そこから直進して石橋でつながれた2つの浮島の右側にあるI、最後にXというふうに行くのが一番簡単な方法だ。ほかにもいくつかのルートがあるので、慣れてきたら散歩気分で挑戦してみよう。

上から見た図





POINT 9-E

このステージに3か所配置されているヒッポバズーカ。この赤い体のカバ型砲台は、壊すとHP回復アイテムの「にんじんA」を出すことがある。危なくなったら、こいつを壊して回復するのがいいだろう。ヒッポバズーカのほか、登場するザコキャラたちには壊れたあとに出すアイテムにひとつの傾向がある。例えば、「カエルさん」はコインか特殊兵器を出すことが多い。おぼえておくと役に立つかも。

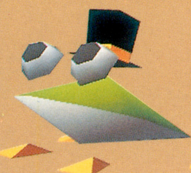


◀ヒッポバズーカは、壊すと「にんじんA」を出してくれることがある。

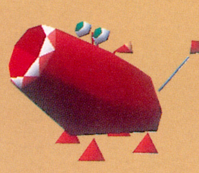


この面に出る敵

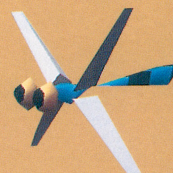
カエルさん



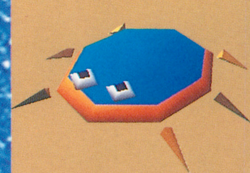
ヒッポバズーカ



トンボ



ゴッキー1号



POINT 3-F

　ここにあるXのジェットポッドはなかなか取りづらい。かなりシビアなタイミングで3段ジャンプをしないと、この浮島に上れないのだ。そこで役に立つのが、その下で回っている風車のうち、上向きに羽根のついているやつ。

　この上空には上向きの上昇気流がおきているので、上に乗っかるだけで自然に浮島の近くまで吹き上げられる。W3－1に登場するファンと同じ原理だ。



◀これがその上向きの風車。見落としがちなので注意が必要だ。



MAP攻略

WORLD 1-2

溶岩が吹き出し 温泉沸く火山地帯 フライパンに注意!

火山に焼けた大地をジャンプ

ステージ2は、うってかわって溶岩吹き出す火山地帯だ。地面の上を流れている赤い川や火山の噴火口などに進入すると、かなり大きなダメージを受けてしまう。またこの溶岩流にくわえて、このステージを特徴づけているのはさまざまな場所に一見、バラバラに配置されている浮島の数の多さ。どこも似たような風景をしているので、ちょっと迷ってしまうと大きなタイムロスにつながり、またわらわらと寄ってくる敵に取り囲まれてしまうこともある。登場する敵のなかで特に気をつけたいのは、モスマシーン。ロビットの頭上を旋回しながら燐粉を撒き散らす。上を向いてショットか、踏んづけ攻撃が有効だが、あまり気にしないですばやく移動してしまうのがベスト。

ここを無事クリアすると、次はいよいよ火を吐くドラゴンが待ち受けるボスステージ。

START

F E D C B A

1 2 3

POINT 3-A

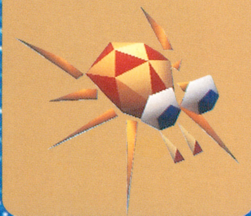
火山の上で熱く焼けているフライパン。目玉焼きが完成まじかなほど、熱くなっているのでこの上は乗るとダメージを受けてしまう。ところが、本物のフライパン同様、柄の部分は熱くないので、乗っかっても大丈夫。ほかにも、火山の噴火口の縁、少し盛り上がっている所や緑の大地なんかには乗ることができる。このステージではなるべく高いところをキープしながら移動が原則。おぼえておいてソンはない。

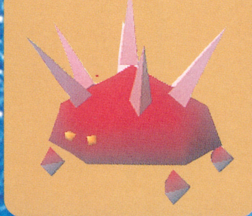


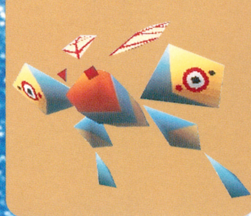
◀危険な溶岩が流れる。温泉もダメージを受けない安全地帯だ。

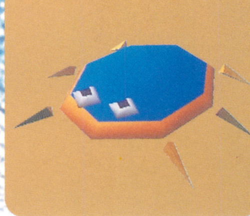


この面に出る敵


クモくん


はりねずみ


モスマシーン

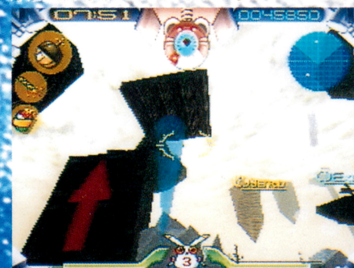

ゴッキー1号



POINT 4-E

特徴的なオブジェクトが少なく、似たような光景が続くので、地形の把握がなかなか難しいこのステージ。地面には溶岩が流れ、敵は多いとよいことが全くないのだが、一度浮島に上がってしまうと比較的簡単にクリアできる。

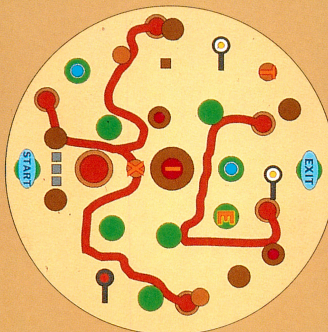
そこですばやく浮島にたどり着くための装置がこの噴水。噴水の上に乗っている板に乗ってしまえば、もうこっちのもの。ポッドを好きな順番で取れば楽々クリアだ。


◀これがその温泉噴水。前に立っている看板が目印だ。

POINT 2-D

スタート地点からすぐ上に浮かんでいる2つの浮島をつなぐ石橋。その浮島には、それぞれ「かちんこ時計」と「にんじんB」が配置されている。敵が多く、ダメージを受けやすいこのステージでは、結構助かるアイテムだろう。このほかにも、こういったアイテムの類がステージのあちこちに置かれているので、探してみるのも一興。ひょんなところに「てっぽう」があったりもするのだ。

上から見た図






◀実はこのステージ中には2つの「にんじんB」が配置されている。

WORLD 1-3 Boss
ボスステージ

強烈な紅蓮の炎をまきちらす、ドラゴン型ロボ登場。「ジャンプで頭上をキープ！」が攻略の秘訣！

プレイヤーが初めて遭遇することになるボスキャラがこのドラゴンマッシーン。その巨大な体をくねらせながら、羽根を使い空中を自由自在に飛び回る。

主な攻撃方法は、口から吐き出す真っ赤な炎とその巨体を利用した踏みつけ攻撃。炎は吐き出されているあいだ、ロビットを追いかけるようにして飛んでくる。１回当たると、２回３回とたてつづけにダメージを受けることが多く、無傷で逃げだすのは至難の業。後者は滅多に当たることはないのだが、それでもその攻撃力は絶大。ロビットのHPを半分以上も吹き飛ばしてしまう。

攻略のコツは、ステージ上に４つ設置されている高台をうまく利用すること。ドラゴンが炎を吐き出しはじめたら、この高台の影に隠れて避難。吐きおわったら、高台からの３段ジャンプで敵の頭上を取るように、ロビットを移動させる。ショット＆踏みつけ攻撃を数回繰り返せば、意外にすばやく倒すことが可能。登場ボスの中でも攻撃パターンが少なく、最も簡単に対処できる敵なので、ノーミスでのクリアも狙える。





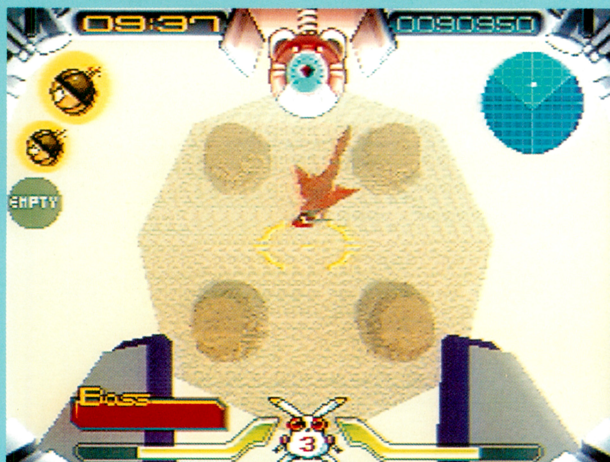


（イラストはエグザクトの設定資料より）

OUCH！

ドラゴンマッシーン







巨大な肢体が空中を舞うのだ！









基本攻撃①
炎攻撃

一定時間、消えずにステージ上に残りつづける炎は、このボスキャラの最も手強い攻撃だろう。ロビットを追跡するように吐きちらされるこの炎は、ドラゴンの頭より後ろ（背中や尻尾といった部分）に移動すれば避けられる。



基本攻撃②
ボディプレス

ドラゴンはロビットに頭を向けて、空中から降りてくることが多い。そのためよほど運がないかぎりは、このボディプレスをくらうことはないはず。しかし、その攻撃力は絶大で、当たると一気にHPが半減する。注意したい。



研究【1】

How Enemies Are Moving And Attacking

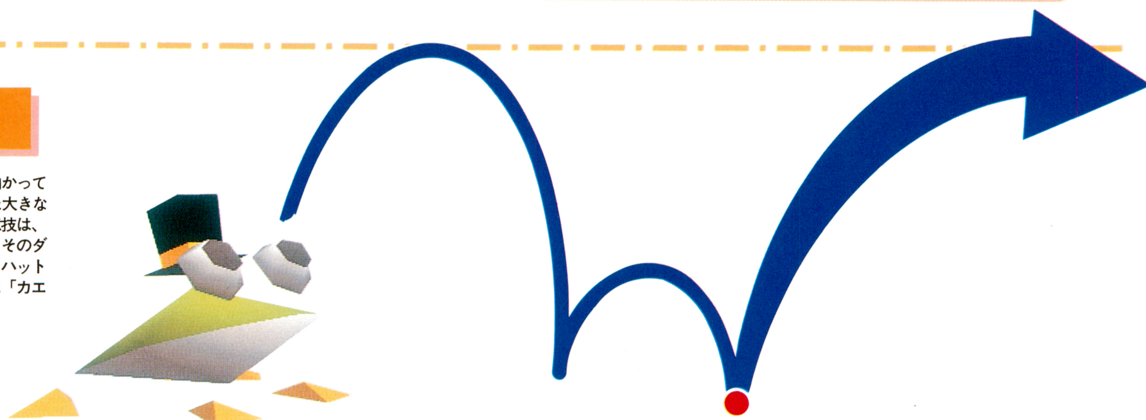
『ジャンピング・フラッシュ！』における敵の攻撃と動きの考察

『ジャンピング・フラッシュ！』に登場する30体近くの敵キャラクターたち。彼らをじっくりと観察してみると、その意外なまでに多彩な動きの表情に、まず驚かされる。ピョンピョンと飛び跳ねてはロビットに近づいてくる「カエルさん」。ボーッとゆっくり歩きまわり、思いついたようにミサイルを発射する「クアッガリー」など。慣れてしまうとほとんど気にとめなくなってしまう、彼らの動きのひとつひとつが鮮明に目に焼きつく瞬間がある。不思議で奇妙でポップな生物としてのザコキャラ。この項では、序盤に登場するキャラクターを中心に、そんな彼らが見せてくれるもうひとつの『ジャンピング・フラッシュ！』に迫ってみたい。

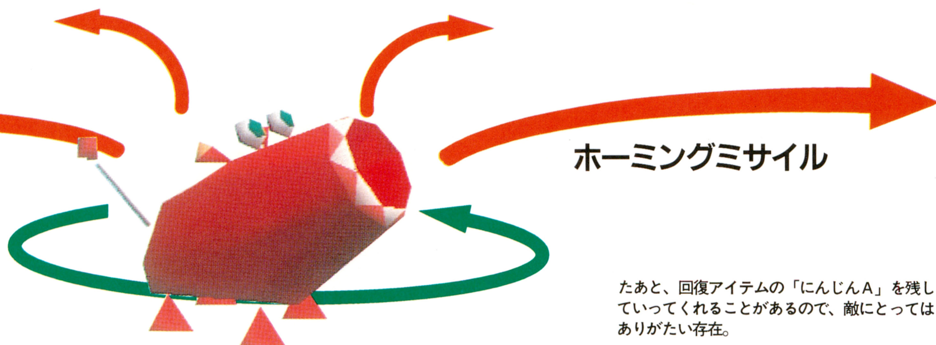
用例
- 移動
- 移動（空中）
- 移動（水中）
- 回転
- ミサイルなどの攻撃
- 停止

カエルさん

巨大な緑色のカエル型ロボット。敵に向かって飛び跳ねながら近づく。クリクリとした大きな目玉が特徴的だ。敵を攻撃する際の得意技は、飛び上がって上空からの踏んづけ攻撃。そのダメージは予想以上に大きい。なぜシルクハットをかぶっているかはわからない。同類に「カエルさん2号」「カエルの王様」がいる。



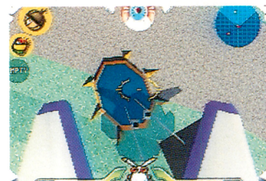
ヒッポバズーカ

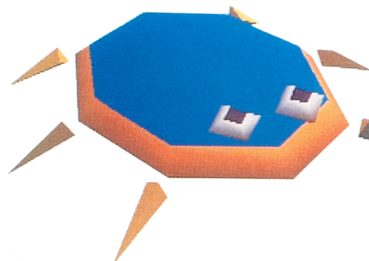


高台などから、当たると結構痛いホーミング(追跡型) ミサイルを連発してくる「ヒッポバズーカ」。その赤い胴体は、緑の草原に映えてとても美しいが、油断していると痛い目に会う。壊れたあと、回復アイテムの「にんじんA」を残していってくれることがあるので、敵にとってはありがたい存在。

ゴッキー1号

カサカサッと地面を這いまわるゴキブリ型ロボット。ふだんはうろうろとうろついているだけだが、敵の存在を確認すると、まっすぐに突進してくる。写真では写っていないが、細い触角をピクピクと動かしているさまは、どことなく本物のゴキブリを想起させる。



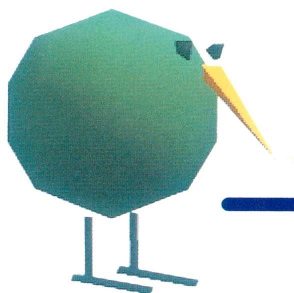




キーウィ

ムームー星人のマスコット的存在である「キーウィ」は名前のとおり、緑色の丸々とした果実にそっくりなロボット。地上をピコピコと走りまわるその姿は、なんとも愛くるしい。敵を発見すると走り寄ってくる。が、ほとんど相手にならない。



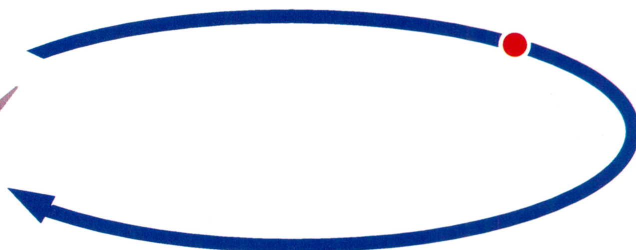




はりねずみ

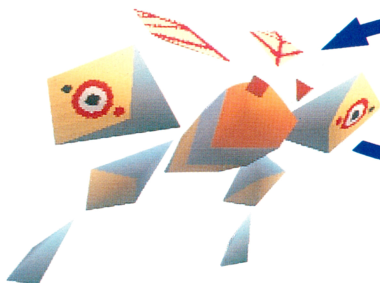
地上や浮島の上を、クルクルと細かく動きまわる赤い「はりねずみ」。その背中に突き出しているピンク色の針は踏みつけると非常に痛い。ダメージを与えるとすぐに壊れてしまうので、自分の体を守るために、このような機能が発達したのかもしれない。

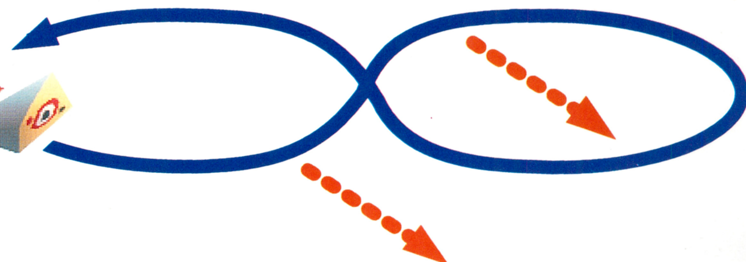




モクマシーン

ふだんは空中をふわふわと飛びまわっているが、敵に遭遇すると、相手に対して執拗に燐粉をまき散らす。この燐粉は体に付着すると、大きなダメージを与えるので、自分の周囲にいるときや捕獲／破壊しようとするときは、充分に気をつけたい。





MAP攻略

WORLD 2-1

巨大ピラミッドや遺跡群を横目にジャンプでゴー！

空中での操作は慎重に！

このステージのモチーフは、一目瞭然、エジプトなんかにある遺跡群だ。特にステージ中央に位置するピラミッドの大きさには圧巻。そのほかの建造物も特徴のあるものばかりなので、よほどのことがないかぎり迷うことはないはずだ。このステージの特徴はふたつある。まずひとつ目は星型から5方向にのびる浮島群。このうちふたつの浮島には、XとＩのポッドが配置されており、ほかにもボーナスリングが浮かんでいる。

そして、ふたつ目が空のかなり高い位置に浮かんでいる回廊。モアイ像も見えるこの回廊のすぐそばには「ちびロビット」や「にんじんB」といったアイテムがあり、一度は訪ねてみたい場所。そこから眺める景色はまた格別だ。

さて、大小さまざまな足場（台形のピラミッドや小さな浮島など）が交錯するこのステージをクリアするには、なんといっても空中での微妙な方向転換や移動といったテクニックが必須。あとのステージに行けば行くほど、より困難な状況下でこうした操作をしいられるようになるので、ここでしっかりおぼえてしまいたい。気をつけたいザコキャラとしては、至近距離からミサイルを連発してくるクアッガリーと種爆弾をばらまくフラワーモンスターがいる。ピンチの時には近寄らないほうがいい。

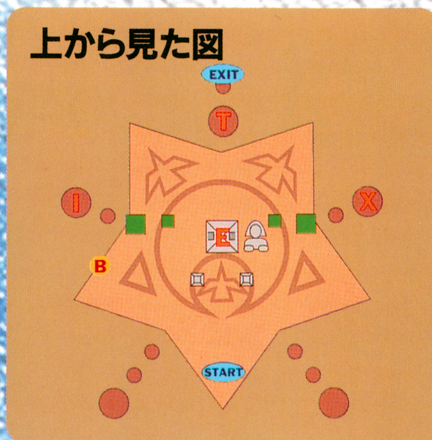
POINT 8-D

Ｉのジェットポッドがある離れ浮島には、この付近にある石柱の立っている小さな浮島を利用する。ここにたどり着いたら、ジャンプして石柱のてっぺんに立ち、そこからふたたびジャンプする。2段ジャンプで手前の石の浮島、3段ジャンプでジェットポッドの真上にたどり着けるはずだ。なるべく高い位置から、一気に急降下する醍醐味。これぞ『ジャンピング・フラッシュ！』の楽しみだろう。



◀ここから一気に3段ジャンプで、ポッドの真上まで行くことができる。





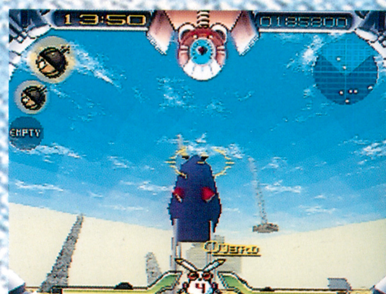
POINT 10-D

ジェットポッドを4つ集めて、いざEXITにと思ったら、EXITが足元にある!?　じつはこのステージのゴールはコックピットから非常に見えにくい位置にある。こういうときには、R1＋十字キーで視点を上下左右に移動させて探す。特に、自分の位置がわからないときやポッドの場所が見えなくなった時には、高い場所にあがってこの方法で確認できるはず。何事もジャンプが一番！　なわけだ。



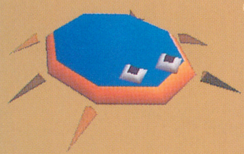
◀地形の高低差のために、目的地が見えないこともある。視点移動で確認。



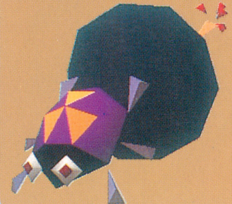


この面に出る敵

ゴッキー1号



ダイナマイトフンコロガシ



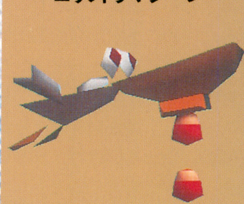
フラワーモンスター



クアッガリー



コウノトリマシーン



WORLD 2-2

狭くて暗いピラミッドの中ロビット危機一髪！



START
1 2 3 4 5 6 7 8
A B C D E F G
EXIT

撃って！撃って！撃ちまくるステージ

ステージ2の舞台は、巨大なピラミッドの中に張りめぐらされた迷路のような狭い通路。天井は低いし、暗くて狭い。ついでに敵も大量に出現、ロビットの行く手に立ちふさがる（というほどのことでもないが）。天井が低いということは、つまりロビットお得意のジャンピングアクションができないということ。踏みつけ攻撃もできないし、上空から周囲の地形を確認することもできない。ここは、撃って撃って撃ちまくるシューティングステージ。□ボタン押しっぱなし状態のつもりでとりかかろう。敵の落としていくアイテムが特殊兵器中心なので、特殊兵器をバシバシ使うのもアリ。迷路自体はそれほど難しいものではなく、ほとんど一本道。登場するポッドを順番に取っていけば、簡単にクリアできる。ザコキャラのなかで気をつけたいのは、種爆弾を吐き出してくるモンスターフラワー。あと、ステージ内に3か所ある隠し部屋には便利なアイテムが隠されているので、ぜひ寄っておきたい。

POINT 6-A

この少し広くなっている部屋には、クモくん2体にモンスターフラワー3体、ダイナマイトフンコロガシが1体潜んでいる。つまり、ザコキャラ総出演の豪華で危険な場所なのだ。こんな場所には長居は無用。□ボタンを押しっぱなしですばやく駆け抜けてしまいたい。ひとつひとつにつきあっていたら、時間の無駄&体がもたない。危なくなったら特殊兵器を使うのもいいかもしれなし。

POINT 2-G

このステージは、敵の攻撃が非常にキビしいステージ。最後のEXITの部屋の直前にもクモくんが待機しているが、特殊兵器を使ってすばやく片づけてしまうのがベスト。でも、こんなふうに使いまくっていると、ストックはすぐに尽きてしまう。EXITの部屋にはロケット花火と三尺玉のアイテムプレートが落ちているので、ストックが切れそうな時にはこれを拾って、いよいよボスステージへ。



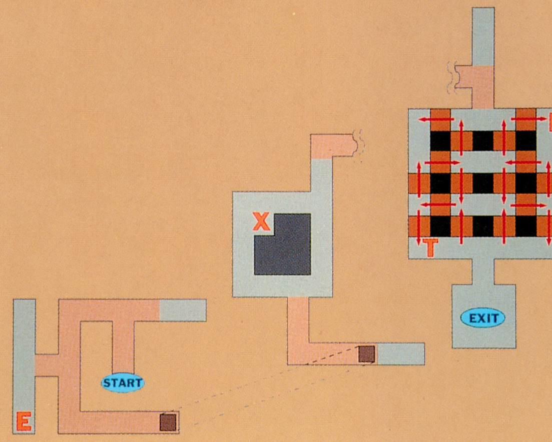


◀最後の部屋に用意されている特殊兵器のプレート。忘れず拾おう。



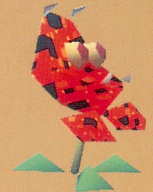
◀迫りくるモンスターフラワー。吐き出してくる種爆弾には気をつけて！

上から見た図

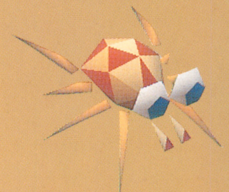


この面に出る敵

モンスターフラワー



クモくん



ダイナマイトフンコロガシ





WORLD 2-3 Boss ボスステージ

迷宮の果てに待ち受ける恐怖の真っ赤なサソリ 光弾の群れと巨大ハサミで、ロビット危機一髪！

このボスステージを特徴づけているのは、なんといっても3段ジャンプができないくらい低い天井。てばやくクリアするためには、2段（あるいは未完全な3段）ジャンプからの踏んづけ攻撃＋ショットが必須。

基本的な攻撃手順としては、すばやくボスの頭上に移動し、踏みつけつつショット。ボスが動きはじめたら、それに合わせるように3段ジャンプと空中移動。これを繰り返せば比較的簡単にクリアできるはずだ。ただし、サソリマッシーンは移動速度と旋回速度が速いので、空中での方向転換（×ボタンを放して左右キー）を有効に活用する必要もアリ。また、頭を狙って降下する時、誤ってシッポに着地するとダメージを受けてしまう。

サソリマッシーンのいくつかの攻撃のなかで、特に注意したいのが光るバウンドボール。これは壁に当たると跳ね返ってくる仕組みになっているので、着弾先が予想しづらいという特徴がある。この攻撃をノーダメージですり抜けるためには、横目でレーダーを睨みながら自機を移動させるくらいしかない。





基本攻撃①
バウンドボール

サソリマッシーンが動きをとめて、じっと体を丸めたら、この攻撃が始まる前兆。比較的バウンドボールが当たりにくい敵正面に自機を移動させる。ノーダメージを狙わないのなら、気にせず攻撃をつづけてもいいだろう。



基本攻撃②
巨大ハサミ攻撃

バウンドボールが終った瞬間に、この巨大ハサミ攻撃に移行する。巨大なハサミを右、左の順番でロビットに向けて飛ばしてくるこの攻撃のダメージは、かなり大きい。できるだけボスから離れるようにしていれば、安全。



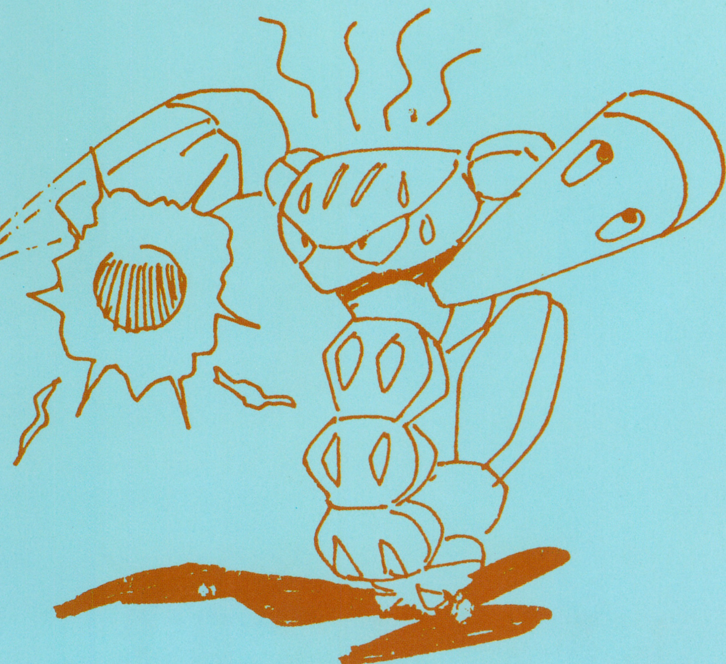
最終形態
ハサミ歩き

ある程度ダメージをくらうと、サソリマッシーンはこの状態になる。この時、足替わりになっているハサミに当たると、HPは激減する。ロビットの回りをグルグルと歩き回るので、頭上を取れば案外簡単に倒すことができる。



サソリマッシーン









迫りくる巨大なハサミをすり抜ける









（イラストはエグザクトの設定資料より）


ちょっと狭い
Mu―。



ムームー星人の逆襲

かれらはすごく怒っている、ように見える。
でも、本当に怒ってはいないのだ。
かれらは笑っているのかもしれない。
それとも眠っているのかもしれない。
白くて光る宇宙人は、いつでも君のそばにいる。

WORLD 3−1

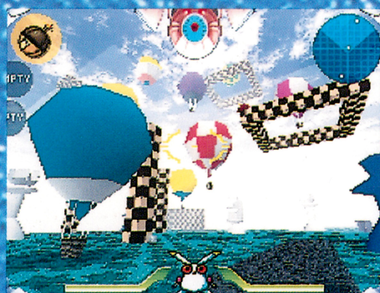
浮かぶ本や気球を飛び越えて行く空中散歩を楽しもう

たくさんのモノが浮かぶ世界。ジャンプ移動を極めろ!

ジャンプ移動のテクニックが要求されるワールド3−1。気球、城壁、本、ステージ中に浮かんでいる様々な物の上を、いかにうまく渡っていけるかがステージクリアのカギ。ジェットポッドの大半は、これらの物を飛び越えた高い場所に置いてある。

ステージ全体は大きく4つに分かれていて、細い線路と石橋がそれぞれの島を結んでいる。島と島の間はそれほど広くないので、ジャンプで越えることは容易だが、逆に、線路や石橋を歩いて渡ろうとする場合は注意が必要だ。コースに対して平行な向きであることを確認してから、前進しよう。

気球や本を次々と飛ぶには、コツが必要。2段ジャンプを使ったジャンプ移動では、自分の着地点を定めて、落下時にロビットの影をよく見ておくこと。その影を着地点に合わせれば、確実に着地できる。3段ジャンプをマスターしたなら、足場に影を合わせるのは2段ジャンプのときよりも簡単になる。ぜひトライしてほしい。



START

POINT 6-J

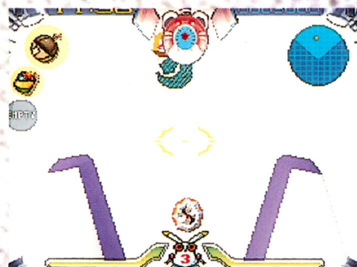
このエリアの最上部には、ジェットポッドがひとつある。そこに行くためには、上下に動く気球を次々と飛び移らなければならない。四角い枠状の足場を中継点にして、２段ジャンプで気球の上に、確実に、ひとつづつ飛び乗っていこう。気球は常に上下に動いているので、タイミングが悪いと乗ることができずに地上まで落ちてしまう。また付近をフラフラと飛んでいる蚊プロペラに当たっても、落下してしまう。



◀ジャンプは慎重に。せっかく地道に昇っても、一度の失敗ですべて水の泡。

POINT 3-H

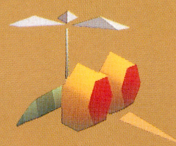
４つの大きな島から少し離れた場所に浮いている島。ジャンプだけで渡るには少々遠い距離にある。この島にあるジェットポッドを取るには、島の手前にあるファンを使って行けばＯＫ。大きな島の端からファンに向かって飛び、ファンの力で一気に上昇したら、ゆっくり前方に落下しよう。そこでひとつ注意。上昇しきったときに飛び出したのでは遅いということ。昇っている最中に、思い切って飛び出すのがコツだ。



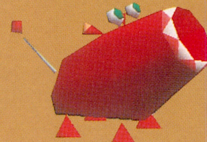
◀妙なタイミングで飛び出すと、絶対にうまくいかない。体で覚えろ。

この面に出る敵

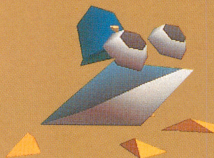
蚊プロペラ



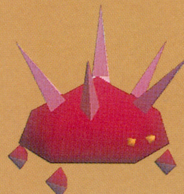
ヒッポバズーカ



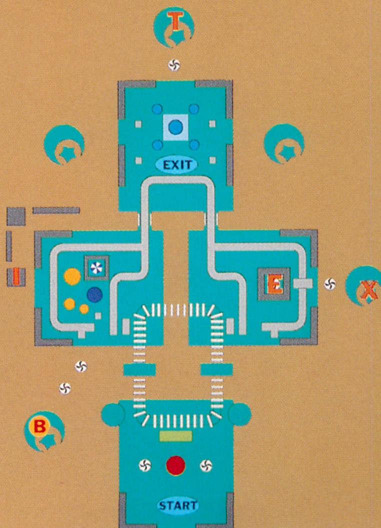
カエルさん2号



はりねずみ



上から見た図



WORLD 3-2 賑やかな仕掛けでいっぱいの遊園地ステージ

ジェットコースターに飛び乗れ!

楽しげな音楽と賑やかな舞台。ここはたくさんのアトラクションに囲まれた、遊園地のステージだ。ワールド３－１同様、４つの大きな島が集ってひとつのステージを形成している。舞台は広く移動が大変だが、空中に浮いているジェットコースターをうまく使えば、その手間を大幅に省くことができる。また、４つの島の特徴（メインアトラクションなど）とジェットコースターの位置関係さえ覚えておけば、ステージ全体の構造も把握しやすくなるだろう。

ジェットポッド集めは、上の様子を確認しながら地上を歩いて行なうのが確実だ。時間はかかるが、見逃しや取り逃がしが少なくなる。ジェットコースターをフル活用して空中を渡り歩いた方が、ポッド回収作業はスピーディーになる。しかし、ポッドを探しながらウロウロするようでは時間的ロスの方が大きくなり、逆に効率が悪くなる。ポッドの位置を把握していない場合は、むやみに飛ばない方が利口だ。

POINT 各地

ジェットコースターは一方通行の乗り物。乗り場と終点が決まっており、それに逆らって移動することはできない。もし逆方向を向いて乗った場合、強制的にジェットコースターの進行方向に向き直され、その流れに乗せられてしまう。逆行することは不可能ということだ。途中から乗った場合は、その地点から終点まで移動できる。しかし、乗っている間にジャンプすることは可能。うまく使えば、好きなところに移動することができる。

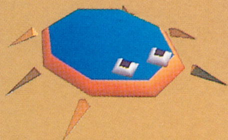


◀空中を高速で移動できる便利なジェットコースター。活用しよう。

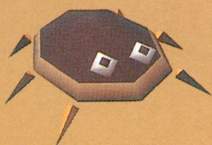


この面に出る敵

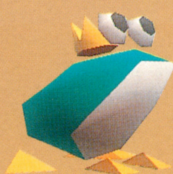
ゴッキー1号



ゴッキー2号



カエルの王様



キリンビーム

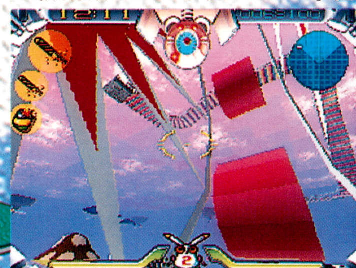


注射ビー



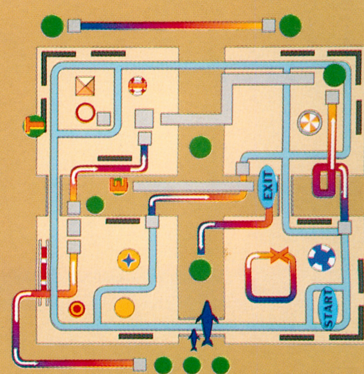
POINT 2-G

観覧車は動いている。ゴンドラのひとつに乗ってじっとしていると、じわじわと回りながら上がっていくのである。観覧車前にある上空のジェットコースターには、この観覧車を使って簡単に乗ることができる。景色を楽しむだけでなく、実用にも使える観覧車。ちょっと時間はかかるが、確実に高いところまで運んでくれる。ちなみに観覧車内でジャンプすると、ほとんどの場合は頭上のゴンドラにぶつかる。控えよ。



◀乗っているだけでもなかなか楽しい観覧車。ゆっくりでも確実に上がれる。

上から見た図



WORLD 3-3 Boss ボスステージ

ぐるぐる回るコーヒーカップから出てくる手足をガンガン撃ちまくれ!!

円形のステージの外周にならんでいる、8つのコーヒーカップ。そこから出てくる手足をひとつひとつ叩くと、最後のコーヒーカップの中から魔人マッシーンの本体が現れる。

第1形態には、3種類の攻撃が存在する。まずは腕。腕自体に攻撃力はないが、この腕がステージ上をドツクことにより、地上にいるロビットと攻撃してこないコーヒーカップが飛び跳ねる。飛び跳ねると視点が真下になるため、狙いが定まらなくなってしまう。2番目の攻撃は足。ちょうどスネの部分が現れ、そこからスネ毛を彷彿とさせるトゲのようなものが出てくる。このトゲが次々とロビットめがけて飛んでくるという寸法。最後のひとつはソニックボイスといい、大口を開けた魔人の顔から、リング上のレーザーのような攻撃をしかけてくる。腕、足、顔、いずれもコーヒーカップの中からニュッと姿を現す。どのカップから出てくるかはランダム。うまく標的の頭上を取り、踏みつけ&ショットで攻撃しよう。

出るよ、手足が。
コーヒーカップから。

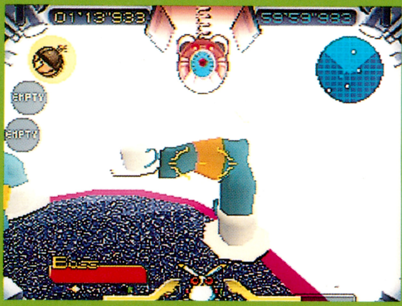


(イラストはエグザクトの設定資料より)

魔人マッシー

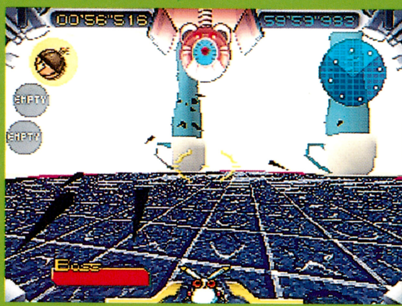
基本攻撃①
げんこつ攻撃

カップから出た腕がステージを殴りつけ、ロビットやほかのカップを飛び上がらせる。攻撃というか邪魔というか、よくわからない。脅威ではないが、かなり迷惑なことは確かである。拳が地面を打つ瞬間に空中にいれば避けられる。



基本攻撃②
スネ毛攻撃

見た目にイヤな上、なかなか強力な攻撃。カップから伸びた足に毛が生えそろうと、ぞくぞくとロビットめがけて発射される。これをやり過ごすには、ジャンプで足の真上に逃げてしまうのが一番。そのついでに攻撃してしまおう。



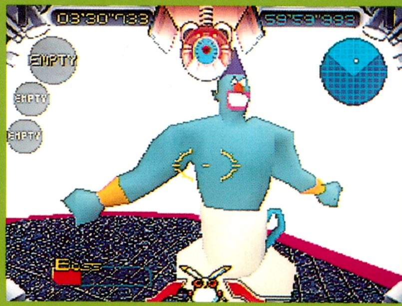
基本攻撃③
ソニックボイス

もっとも魔人の攻撃らしい攻撃。カップからヌっと出てきた顔が、大口を開けてリング状のレーザーを発射する。多少の誘導力を持っているので、近くにいると危ない。これもやはり頭上からショットで処理しよう。

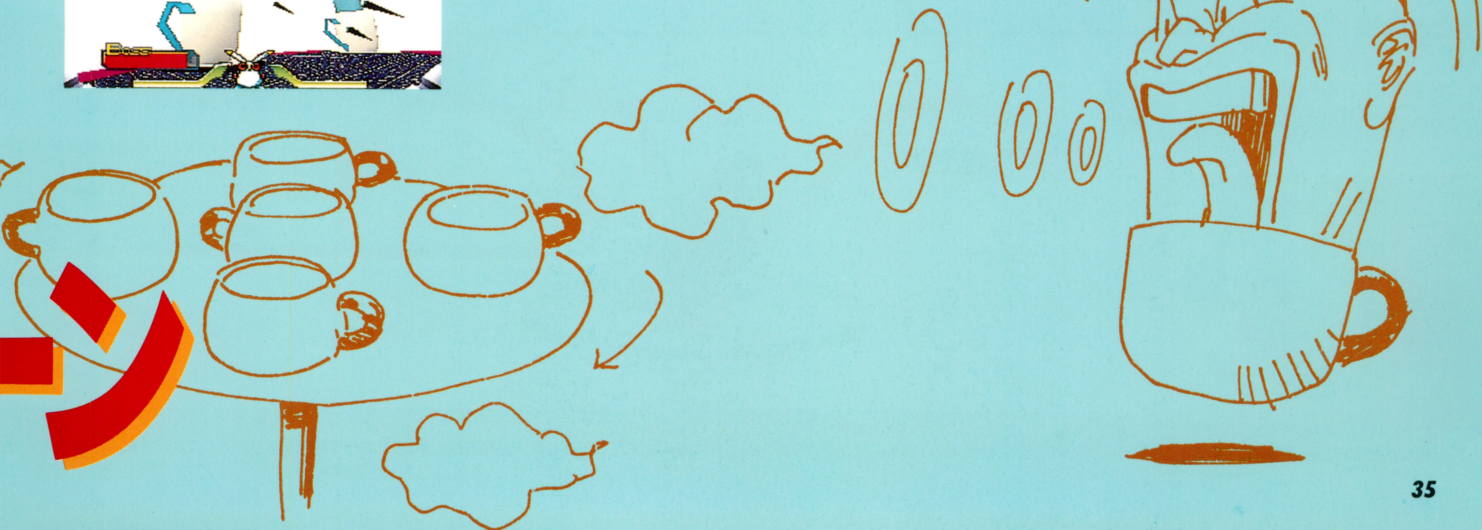


最終形態
回転突進攻撃

両手をやや低めに広げて、グルグルとカップごと回転しながら迫ってくる。かなりのスピードで迫ってくるので、モタモタしていると体当たりを食らう。この状態でも、今までとおなじく頭上を取ってしまえば、ある程度楽になる。







How Enemies Are Moving And Attacking

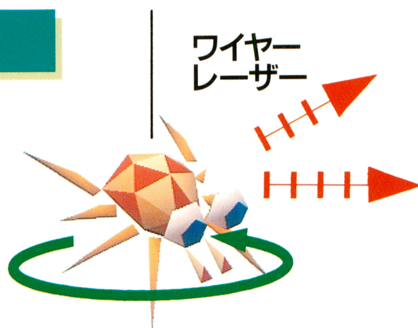
『ジャンピング・フラッシュ！』における敵の攻撃と動きの研究

この項ではふたたび、『ジャンピング・フラッシュ！』に登場するザコキャラの動きとその攻撃方法について考察を進めていく。ここでは、主にワールド2に登場するキャラクターを中心に取り扱っていきたいが、彼らの動きや攻撃方法がじつにさまざまな色合いを持っていたことに、あらためて驚嘆を隠しえない。とくに「ダイナマイトフンコロガシ」のような攻撃方法を持った特徴あるキャラクターは過去の生物が持ちえなかったものだろう。

用例
- 移動
- 移動（空中）
- 移動（水中）
- 回転
- ミサイルなどの攻撃
- 停止

クモくん

CASE 1



CASE 2

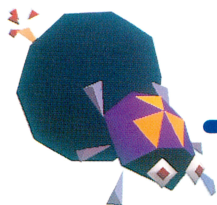


「クモくん」にはふたつの移動方法がある。ひとつは尻からのばした糸を使っての上下移動、もうひとつは地上を直接に歩く方式である。攻撃方法は基本的に口から発射する針状のビーム。ひとつひとつの攻撃力は小さいが、一度に発射する量が多いため、あなどれないものがある。

ダイナマイトフンコロガシ

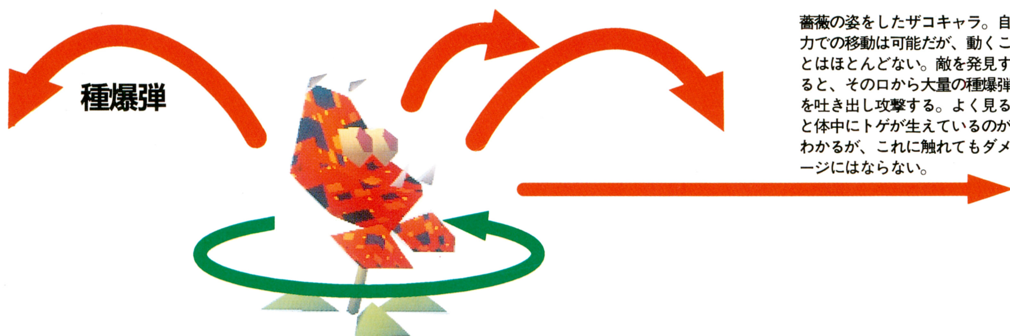


このゲーム中、最も個性的な攻撃をしてくるキャラクターのひとつ。うしろ向きにフンを転がしながら爆弾を作成、敵のそばに置いて点火し素早く逃げる。「ダイナマイト」の名前のとおり、その爆風に巻き込まれてしまうと、大きなダメージを受ける。細い通路などでは、素早く横をすり抜けるのがいいだろう。



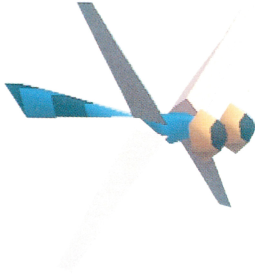
モンクターフラワー





薔薇の姿をしたザコキャラ。自力での移動は可能だが、動くことはほとんどない。敵を発見すると、その口から大量の種爆弾を吐き出し攻撃する。よく見ると体中にトゲが生えているのがわかるが、これに触れてもダメージにはならない。

トンボ





大きなメダマが特徴的なトンボ型ロボット。ふだんは直線的な飛行を続けているが、敵を発見すると相手の頭上を旋回してくる。比較的好戦的なキャラクターだ。彼の同類には飛行能力が高い（小回りのきく旋回をする）「トンボレッド」がいる。



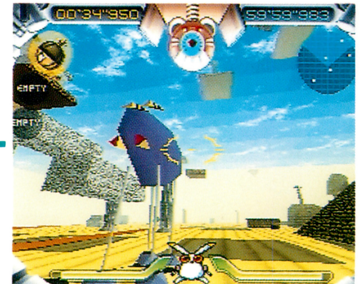
クアッガリー

フィールド内をゆっくりと歩きまわる紫色のロボット。お盆のお飾りによく似ている。動作は非常に緩慢だが敵を発見すると、恐ろしいいきおいでビームを連射する。外界に対して積極的に関わろうとしない性格の持ち主のようだ。以上のように、攻撃を受けやすい行動形態なのだが、そのぶん防御力は非常に高い。



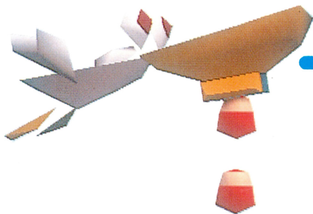






コウノトリマシーン

3羽～4羽ほどで群れを形成し、空中の高くをゆっくりと飛行していく。伝承で語られているように、赤ちゃんを幸福な家庭に運んでいるように見えるが、彼らが落としていくのはじつは爆弾である。こちらからの攻撃が難しい位置を飛んでいることが多いので、爆弾の落下音が聞こえてきたら、屋根などの下に避難したい。

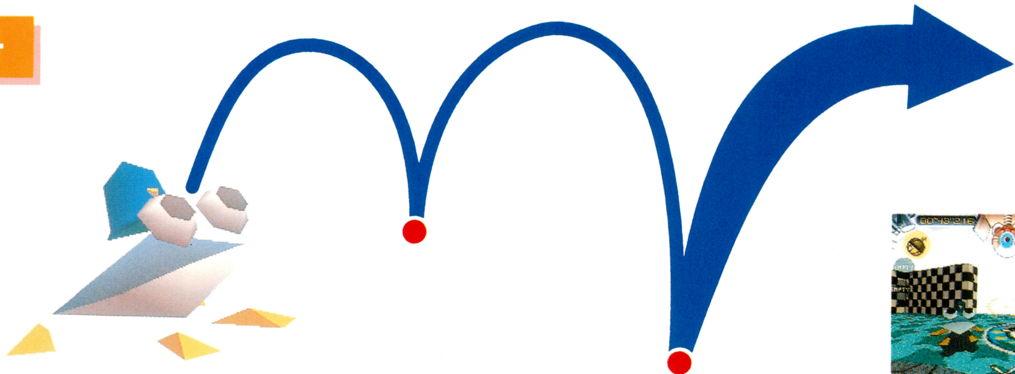






カエルさん2号

前のページで解説した「カエルさん」と同類に入る。しかし、そのジャンプ距離は「カエルさん」よりも長く、また移動スピードも格段に早くなっている。上空からの踏みつけ攻撃に加え、舌をのばして敵を攻撃することもあり、近づくときは注意を払う必要がある。なぜ警帽をかぶっているのかは、わからない。





ボーナスステージ紹介
BONUS STAGE

各ワールドの最初のステージにあるボーナスリングを取れば、ボーナスステージに突入する。カラフルな風船があちこちに散らばっているこのステージ、制限時間内に割った風船の数で、ボーナス得点が得られる。だが、ステージの形はワールドごとに様々で、そう簡単にパーフェクトを取らせてはくれない。そこでここでは、ワールド１～３のボーナスステージマップと、攻略法を紹介。



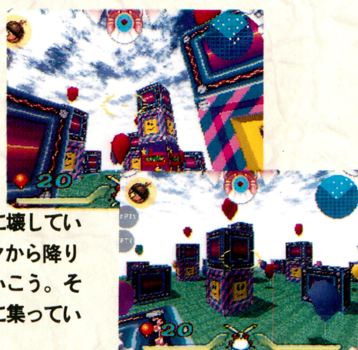
WORLD 1

Balloon 20

順序よく丁寧に焦らずにひとつずつ壊せ

最初のボーナスステージということで、ブロックの並び方も風船の配置もシンプルで分かりやすい。

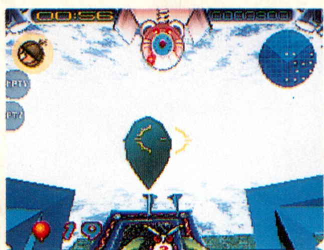
スタート地点はブロックの上。左右と前方に風船の群が見える。歩きながら順番に壊していくだけの時間は十分にある。まずはブロックから降りて、右、または左の隅から順番に破壊していこう。そうして外周をぐるっと回ったら、次は内側に集っている風船を割る。これでパーフェクト。



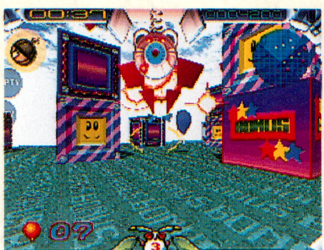
こうやってクリア！



▲ブロックを降りて、左側のエリアから風船を破壊していく。ちょっとジャンプしながら撃て。



▲近くのブロックの上にある風船も、ついでに破壊。ジャンプ＋ショットで簡単に壊せるハズ。



▲外周を1周したら、残りの風船もわずか。ちょっと高いブロックの上にある風船を逃すな。



▲そして内周もぐるっと回ったらクリア。めでたくパーフェクト。２段ジャンプをうまく使え。

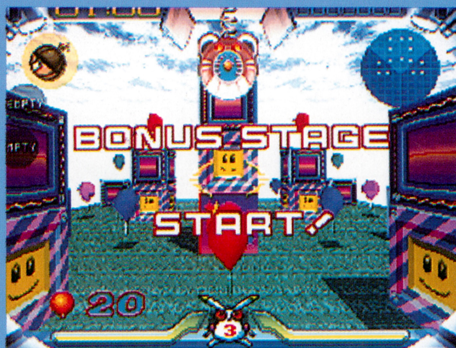
ボーナスステージのルール

すべての風船を割ろう

ボーナスステージは、ステージ内に配置されている風船をすべて割ることが目的だ。ステージの形と置いてある風船の数は、それぞれバラバラだが、制限時間は1分と決まっている。後半のワールドになればなるほど、ステージの形は複雑になる。パーフェクトを取るのもそれだけ困難になるということだ。

風船はショットを当てるか、踏みつけることで破壊できる。常に小さく上下しているので、ちょっとジャンプしてショットを撃てば破壊しやすい。風船を壊すと、コインやアイテムが出現する。ここで集めた特殊武器は、通常のステージに持ち帰れる。

ボーナスステージの終了条件は3つある。ひとつは時間切れ。もうひとつは、ステージから落下した場合。そして3つ目は、パーフェクトを取った場合。終了後は、ボーナスリングを取った位置から再開する。



○加算されるボーナス

ボーナス得点は、風船をひとつ割るごとにスコアに加算されていく。そしてパーフェクトを達成すると、パーフェクトボーナスとしてロビットが１UP（ストックがひとつ増える）する。

ちなみにパーフェクト以外の条件で終了しても、特殊武器はそのまま通常ステージに持ち帰ることができる。また、制限時間内にクリアできた場合でも、残り時間がボーナス得点に加算されることはない。



▶タイムアップは情けないぞ。

▶失敗！ 落下したら終了だ。



▶パーフェクトで1UP！

WORLD 2

Balloon 20

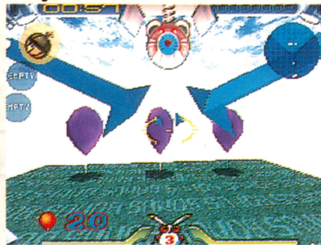
ワールド１とはガラリと雰囲気の違うステージ。縦に長く続く道に、風船が20コ配置されている。

舞台は縦長。ガンガン撃ちながら突き進め！

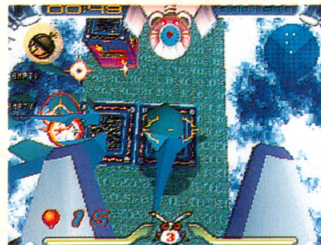
目前に風船が見え、まるでマラソンでも始まるかのようにスタート。ここであわてて目の前の風船を割りに行ってはダメ！　実はこのステージ、スタート地点のすぐうしろに風船が３つほど、隠れるように置いてあるのだ。この３つの風船を壊してから先に進もう。

風船は２段ジャンプとショットをうまく使いながら、テンポよく破壊しよう。ブロックからブロックに飛び移る際にもショットを撃っていれば、前方の風船を破壊しておくこともできる。最後の階段状に並んだブロックの隙間に落ちている風船も見つけにくい。レーダーでしっかりチェックして壊そう。

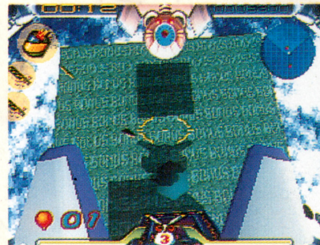
こうやってクリア！



▲まずはうしろの３つを確実に割っておく。気がつかないと、絶対にパーフェクトは取れない。



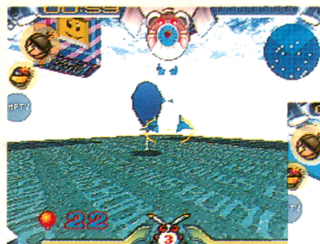
▲足場に気を付けながら、テンポよく壊していく。２段ジャンプ＋ショットを活用しよう。



▲最後にこの見つけにくい風船を踏んづけてパーフェクト。地面の色と同じなので少々困る。

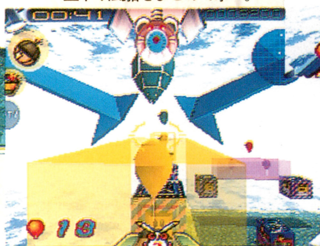
筒状のブロックに囲まれた風船を素早く壊せ

こうやってクリア！



▲スタート地点を中心に、ぐるっと回るように地上の風船を破壊。手際よくやれば、８つの風船を10秒程度で壊せる。

▼次に空中にある筒状のブロックに乗る。ここは手前からジャンプ＋ショットを使い、上下り風船をまとめて撃つ。





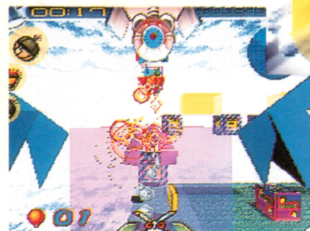
▲それぞれの筒の前でジャンプ＋ショット攻撃を行ない、のこり14コの風船を破壊。パーフェクトは簡単に取れる。

まずは地上に配置されている８つの風船を破壊。中央から位置を変えず、視点だけを横に動かしながら順番に撃って回ればよい。10秒ちょっとの時間で片づくはずだ。

次に、筒状のブロックに乗る。乗ったら、まず中に入らない。外のブロックで垂直にジャンプしながらショットを撃ち、筒の上の風船と中の風船を一度に壊す。これをすべての筒の前で順に繰り返すのだ。それがもっとも効率がよく、確実にパーフェクトを取る方法だ。



▼やたらと上下に動きまわってもタイムロスになるだけ。一番効率のよい方法を考えてから動こう。



Balloon 22

WORLD 3

MAP攻略

WORLD 4−1

寒い寒い氷の国
寒冷地の動物と
氷の上をすべる

すべる氷の床に注意!!

ステージ全体が氷に覆われ、床がつるつるとすべる。慣性が働いて操作が思い通りにいかないので、移動時は警戒が必要だ。特にステージの端は危険ゾーン。すべってそのまま落下……という失敗も少なくはない。

ジェットポッドはどれも比較的高いところにある。ひとまずジャンプで浮島に上がればよいのだが、慣れないうちはそれすら簡単には成功しないだろう。前方ジャンプ後の着地時も慣性が働き、浮島の上をすべってしまうからだ。これを防ぐには、床に対してできるだけ垂直に降りなければならない。したがって、着地時は高さのゆとりを持って、常に2段ジャンプ以上の高さからまっすぐに着地するように心がけよう。それだけでミスはぐんと減るはずだ。あちこちに置いてある焚き火は、踏んではいけない。ワールド1−2にある溶岩同様、ダメージを受けてしまう。すべった勢いで踏んでしまわないように!



POINT 1-D

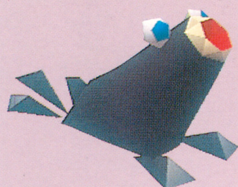
スタート地点前には、氷の結晶を型どった看板がある。大陸に飛び降りるにはこれを飛び越えなければならないのだが、左側の看板はふつうのジャンプで越えられない高さにある。かといって、右に飛び降りても大陸には降りられない。ここはジャンプボタンを離さずに方向キーを右に押して右にずれるか、2段ジャンプでまっすぐ飛び越えるほかない。失敗すると、看板にさえぎられたまま落下、空のかなたに消える。



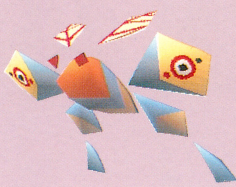
◀「スリップ注意」の看板。ジャンプしたらすぐに右に平行移動しよう。

この面に出る敵

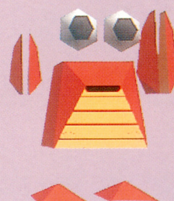
あしかバズーカ



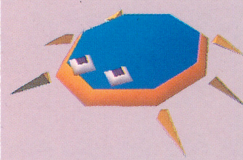
モスマシーン



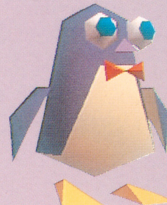
カニバブラー



ゴッキー１号



ペンギン



POINT 8-D

このジェットポッドを、普通に歩きながら取ると大変なことになる。目前に迫ったステージの端から、無限の空間へ落下してしまうのだ。これを安全に取るには、ステージの縁に対して平行に進んでポッドを取るか、ものすごくゆっくりポッドに接近して取る、またはポッドを取ったらすぐにジャンプして後退すればよろしい。また、ジェットポッドの上に垂直に落下するという方法もある。



◀こんなところにあるから危ないんだ。取ったらすぐにジャンプして戻ろう。

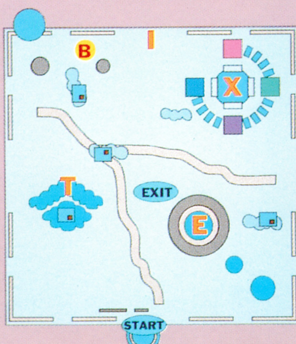
POINT 8-E

ステージ中央にそびえる、美しい氷の城。氷と宝石の階段を上って最上階を目指すのだが……宝石の段ですべってしまい、下に落とされてしまう。宝石の段に乗ったら、すぐにジャンプして次の段に飛び移ろう。ぼーっと歩いているから、すべって落ちてしまうのだ。もし宝石の段で止まりたいのなら、垂直ジャンプを使うとよい。無理に方向キーで止まろうとすると、必ずや妙な方向にすべり出す。やめるが吉。



◀意地を張ってもしかたない。サクサクとジャンプで昇ってしまうのが利口。

上から見た図





MAP攻略

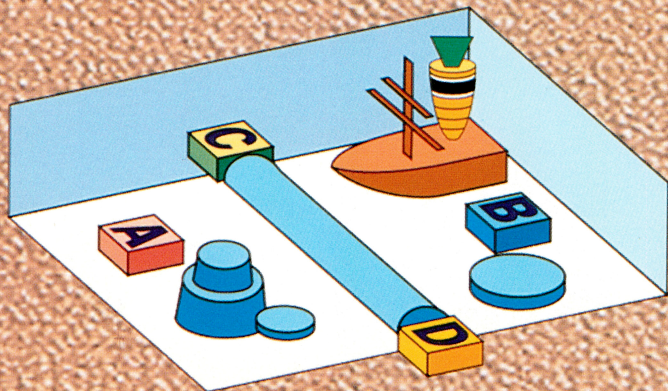
WORLD 4-2

またもや登場
陰気な迷路
暗い所は嫌いです

複雑な水中洞窟を抜けろ!

ワールド2ー2に続いて、こちらも天井のある洞窟。しかもエリアによっては水が充満し魚が泳ぐ水中エリアとなっている。分岐点が増えて、洞窟の構造はワールド2ー2よりもさらに難しくなっている。その分敵が多くアイテムも豊富に配置されているので、地道に回れば必ずクリアできる。分岐のあるフロアでは、自分がどこから入ってきて次にどこへ行きたいのかを正確に把握しておく必要がある。そうしなければ、今入ってきたばかりの通路を戻ってしまったり、何度も同じルートをウロウロすることになってしまうぞ。

途中にあるエレベーターらしきものは、このステージでの移動の鍵を握る。直接つながっていなさそうなふたつの空間を、この小部屋が中継しているのである。使い方もエレベーターに近く、同じ物に何度乗っても決まった空間を往復するだけ。よほどのことがない限り、乗ってきたものにもう一度乗る必要はないはずだ。



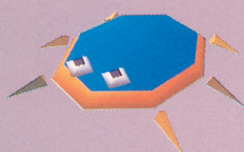
POINT 3-B

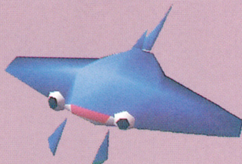
分岐点が多いため迷いやすいフロアだが、入ってきた通路を挟んで、1UPアイテムのある通路が左側、出口方面に続いている通路が右側と覚えておけば、迷わずにすむだろう。間違って入ってきた通路を戻ったりすると、大きなタイムロスになるぞ。とりあえず1UPを取ってから、先(3ーA)を目指そう。ちなみに、1ーBのあたりは特殊兵器がある。装備に不安があるなら、行ってみるといいだろう。

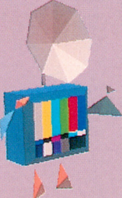


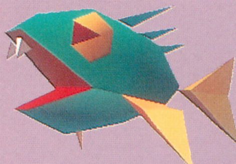
◀敵も結構たくさんいる。ペンギンでよければ、ちょっとやっつけてみよう。

この面に出る敵

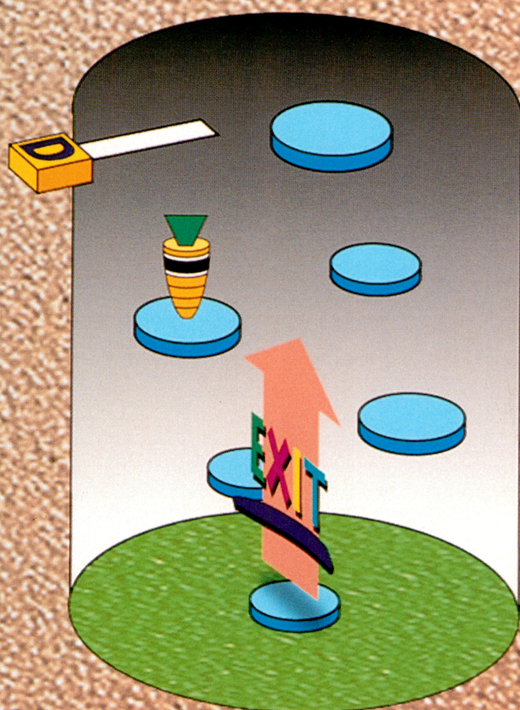

ゴッキー１号


マンタさん


パラボラコーモリ


ピラニア

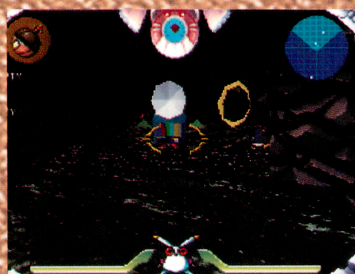

ペンギン



POINT 7-D

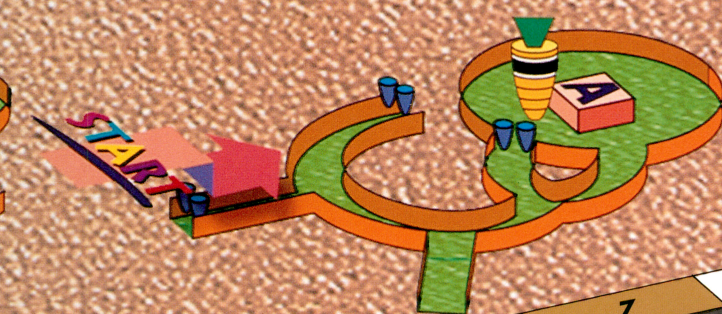
岩の上を順に降りながら、ジェットポッドTを取ってEXITに乗ればクリアだ。非常に単純である。が、モタモタ降りていると空中を舞っているパラボラコーモリの攻撃をくらってしまう。ダメージを最小限に食い止めるには、テンポのよいアクションが要求される。２段ジャンプでいったん下を見て、ポッドの上に急降下。すぐさまEXITの上に飛び降りよう。

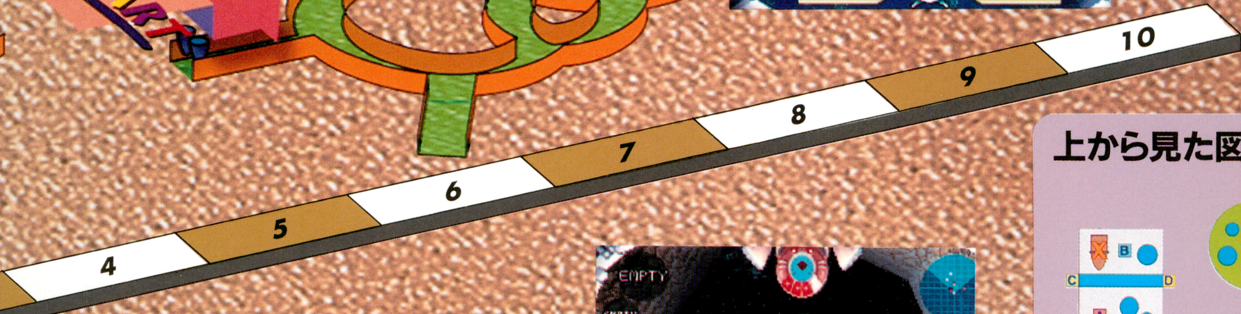
ポッドを取り逃すと、かなりイタイ目に遭う。




◀パラボラコーモリの攻撃は連続でくらってしまうとダメージ大。逃げよう。

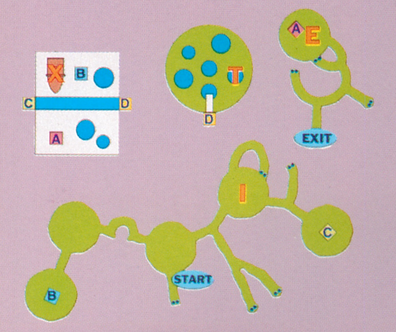








上から見た図



WORLD 4-3 Boss ボスステージ

ノッシノッシと迫り来る巨大ガメ!
甲羅から飛び出す時限爆弾とミサイルをかわせ!

カメマッシーン

スタートと同時に上空から降って来て、着地と同時にロビットほうにゆっくり歩いてくる。カメマッシーン本体に触れるとダメージだ。

攻撃形態は、基本攻撃２パターンと最終形態２パターン。合計４パターン。初めは歩きながら基本攻撃２パターンをランダムに繰り返し、一定以上のダメージを与えると最終形態に。最終形態ではスクリューアタックを続けながら、ときおりホーミングスクリューを発射する。

基本攻撃の２パターンに対しては、頭上から踏みつけ&ショットを使う。時限爆弾を出すとき甲羅の中央が前後に開くので、少し頭側に移動して攻撃するとよい。中央にていも攻撃はできるが、飛び出してくる時限爆弾を踏んだり、爆弾にショットが遮られてカメ本体にダメージがいきにくくなるからだ。ホーミングミサイルを撃たれたら、ひとまず前後に飛んで大きくかわそう。

最終形態になると動きが激しくなる。特殊兵器があるなら、ここで一気に使ってしまおう。体当たりはクイックターンと移動でしっかり避けつつ、ショットで狙おう。

カメの背中から兵器が飛び出す!



（イラストはエグザクトの設定資料より）

基本攻撃①

時限爆弾

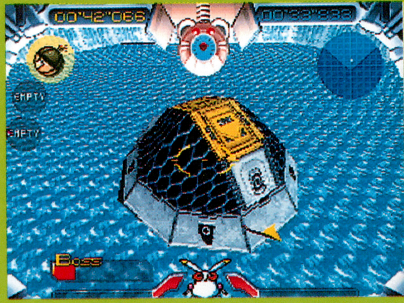
割れた甲羅のから、黒い玉がポコポコと飛び出す。飛び出してあたりに散乱した爆弾は、しばらく時間をおいて次々と爆発を始める。このとき地上にいると、あちこちの爆風にのまれて大ダメージを受ける。ジャンプで逃げよう。



最終形態①

スクリューアタック

頭を甲羅の中に引っ込めて、回転しながら高速で移動。ステージ内をすべり、壁に当たると反射する。ロビットを狙ってくるわけではないが、体当たりされるとダメージ大。この状態になると、踏みつけるのは難しい。





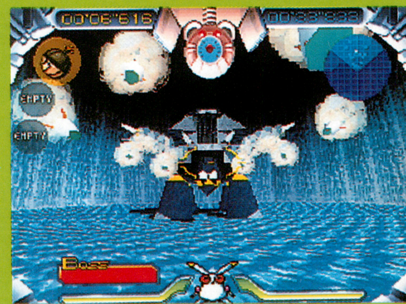




基本攻撃②

ホーミングミサイル

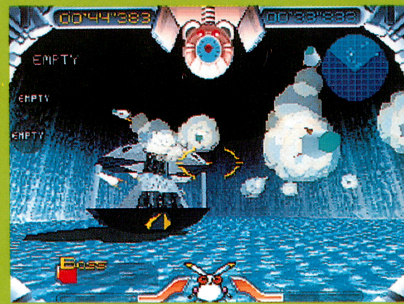
甲羅がグッと上に持ち上がり、その隙間からいくつものミサイルが発射される。ミサイルはロビットを追いかけてくる習性（ホーミング）があるので、ジャンプしながら前後左右に大きく避けよう。なおミサイルはショットで壊せる。



最終形態②

ホーミングスクリュー

スクリューアタックとホーミングミサイルが合体したような攻撃。回転移動状態で背中の甲羅がガバっと持ち上がり、ホーミングミサイルが飛んでくる。移動しながら乱発されるので、かなり厄介。ジャンプ&ショットで凌げ。














VABOOM

BOOM

ロビット出張中!

「変なロボットにやられちゃったムー」
「俺もやられちゃったムー」
「言ったろ言ったろ、あいつ強いんだってムー」
「あ、あのうさぎ野郎、卑怯だムー」
「そうだよなー、ピョンピョン跳ねやがってムー」
「やっぱり今度も駄目だムー」
「そろそろ逃げよっかムー」
なにをいわれようが、がんばれロビット

研究【3】

How Enemies Are Moving And Attacking

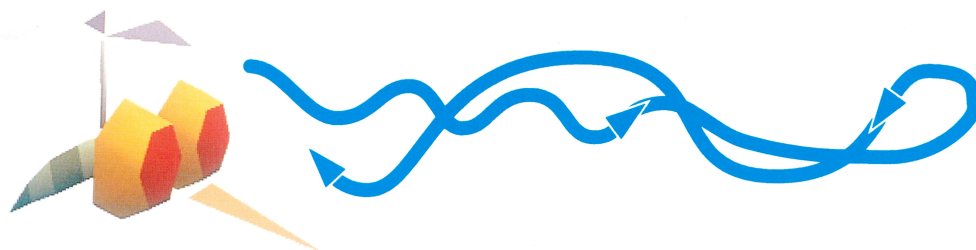
『ジャンピング・フラッシュ！』における敵の攻撃と動きの考察

この項ではふたたび、『ジャンピング・フラッシュ！』に登場する敵キャラクターの動き方と攻撃方法について考察してみたい。ここで取り扱う対象はワールド3～4にかけて登場する7種類のザコキャラクターである。氷のステージや洞窟、遊園地など、ステージの特徴が際立ってくるにつれて、登場してくるものも表現力豊かになってきているのがわかる。くわえて、攻撃力が高く厄介な敵が増えてきているのがわかるだろう。

用例
- 移動
- 移動（空中）
- 移動（水中）
- 回転
- ミサイルなどの攻撃
- 停止

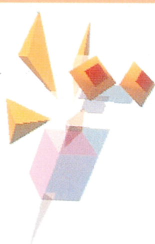
蚊プロペラ

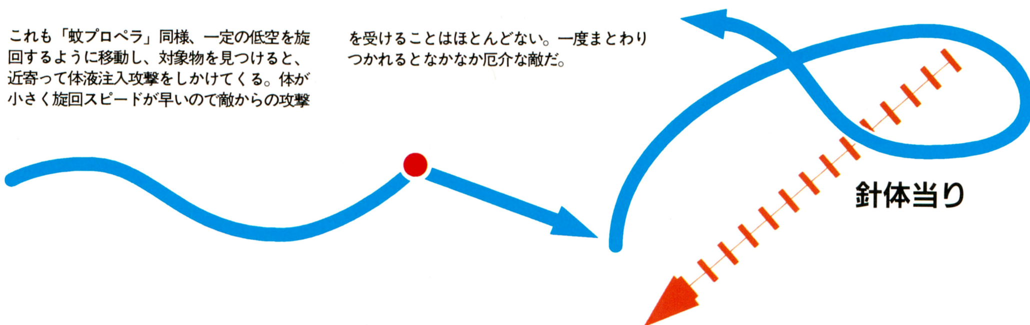
空中をふわふわ飛びまわり、対象物を発見すると近寄り、体についている針を使ってチクチクと攻撃をしかけてくる。本物の蚊同様、いちど敵にまとわりつくとなかなか離れようとしない。また、体が比較的小さく、移動先を予想しづらいため、攻撃を受けにくいという特徴を持っている。遊園地ステージが主な生息場所。



注射ビー

これも「蚊プロペラ」同様、一定の低空を旋回するように移動し、対象物を見つけると、近寄って体液注入攻撃をしかけてくる。体が小さく旋回スピードが早いので敵からの攻撃を受けることはほとんどない。一度まとわりつかれるとなかなか厄介な敵だ。

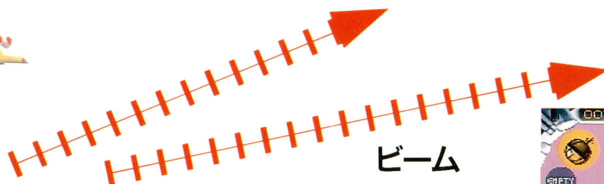




キリンビーム

某麦酒の銘柄とよく似た名前を持っているが、全くの別物。こちらはキリンの姿をした地上固定型砲台である。顔のあたりから3連射のビームを放ち、近づいてきた敵を攻撃する。防御力が比較的高いので、下手に関わると怪我をすることがある。狭い通路の中央に陣取っているときは飛び越すしてしまうようにしよう。

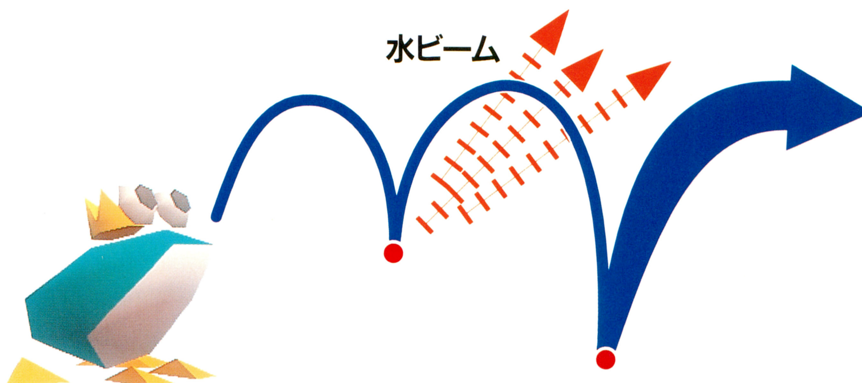






カエルの王様

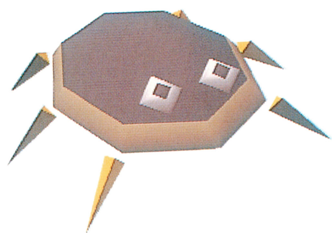
カエルの仲間のなかでは、最も防御力・攻撃力ともに最強の「カエルの王様」。その口から吐き出される3連装の水ビームは、空中を何も知らずに飛びまわっている敵を撃ち落としてしまうほどの威力を持っている怖い攻撃だ。「王様」らしく金色の冠をかぶっている様子は威風堂々としている。

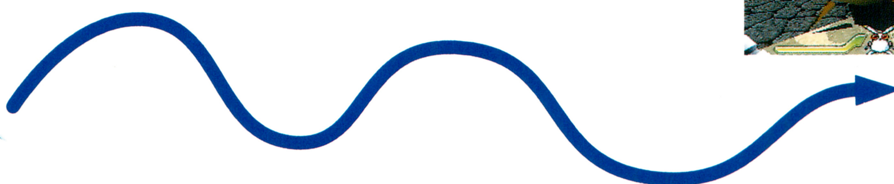


ゴッキー2号

一番最初に紹介した「ゴッキー1号」につづく、ゴッキー族のヒーロー。移動速度が速く、防御力も高い。敵を発見しても走り寄ってくるくらいで、積極的な攻撃をしてくることはないが、容姿から想像する以上に馬力があり、不注意な敵をワールド外に落としてしまうこともある。おもにワールド3の遊園地のステージを生息場所にしている。







ペンギン

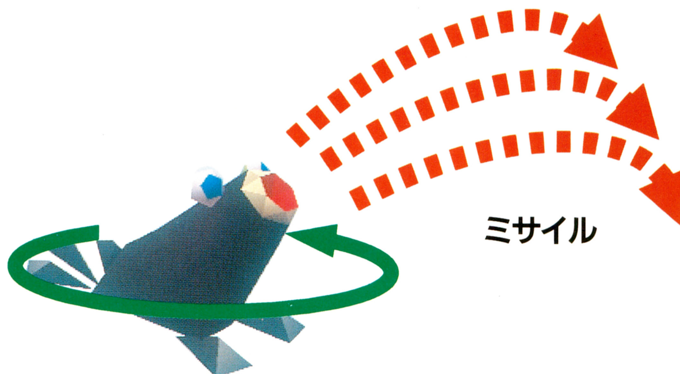
ヒョコヒョコと歩く姿がかわいいペンギン型ロボット。近寄ってくる敵の動きにはほとんど関心を持たないが、突然、氷上を猛スピードで滑り突っ込んでくることがある。この時にぶつかると大変痛い。しばらく滑りを楽しむと、急に立ち上がりどこかに行ってしまう。胸の赤い蝶ネクタイがかわいさを倍増させている。





アシカバズーカ

「おぅおぅ」と奇声を発しながら、強力なミサイルを撃ってくるアシカ型地上固定砲台（バズーカ）。ワールド4の氷のステージに生息するが、その強力な攻撃のわりには意外に目立たない。防御力も意外と高い。「ヒッポバズーカ」と親戚関係にあるという説もあるが、その真相はさだかではない。





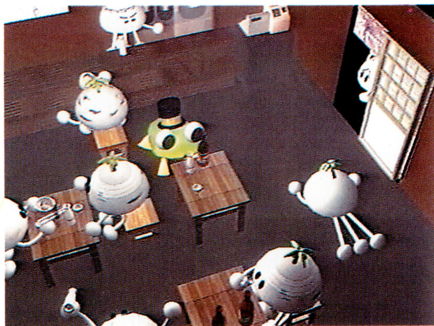


「JF」ついに世界進出か？

9月に予定される、PSのアメリカ発売にむけて海外版の制作が極秘理に進められていた！


ゲーム雑誌『ELECTRIC GAMING MONTHLY』で紹介された『ジャンピング・フラッシュ！』。海外での注目度も高いのがわかる。

4月28日に発売され、量販店でも長蛇の列&即日売り切れ状態を生み出した（ここ最近はなかったことだ！）『ジャンピング・フラッシュ！』。
「面白い、というだけでは表現しきれない！」
「顎があがったまま、下がらなくなった」
「家族みんなで楽しんでます」
と、様々な方面で今春の話題をさらったこの作品が、どうやらアメリカ版PSの発売とほぼ同時のタイミングで海外発売されることが決定した。



昨年の夏ごろから、日本を主な発信地として始まった「次世代機フィーバー」は、今年に入っていよいよアメリカやヨーロッパで本格的に広まりはじめている。さらにそれに輪をかけるように、先日アメリカで行われたＥ３（エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ）では、セガサターンのニュープライスが発表され、９月のPSアメリカ版発売がインフォメーションされた。

こうした背景もあって、海外のゲーム関連の雑誌などでも、日本で発売されている次世代機ソフトのニュースや紹介記事を目にすることが多くなってきている。ある意味で熟成期（あるいは停滞期？）に入っていたゲーム業界全体が、世界的に見てもふたたび熱気を取り戻しはじめているのだ。

次世代機が解放したものは多い。例えば、ポリゴンの技術。あるいは３Ｄ空間の表現。こうした、いままでコンシューマーレベルではなかなか表現しきれなかったものを、比較的容易に（いい意味でも悪い意味でも）実現できるようになった。その代表的な作品は、『バーチャファイター』と、この『ジャンピング・フラッシュ！』だろう。

さて、その移植にあたって、なんといっても気になるのは『ジャンピング・フラッシュ！』の特徴のひとつでもある「ムームー星人」や彼らの操る「ムームー語」（「なんとかだムー」というやつだ）がどのように翻訳されているか。「ディス・イズ・ア・ペン、ムー」とか「トム・イズ・トーラー・ザン・ミー、ムームームー」とか言うのだろうか。外国人スタッフの協力のもとに、日本でのアフレコもすでに終了しているはずなので、そのでき上がりが楽しみ。

また、システム自体には大きな変更は加えられないが、どうやらアメリカ版ではクリアしたあとの２周目（日本版では６段ジャンプができるようになる）には、オブジェクトの配置などが違うマップ（ステージ自体の構成は同じ）が登場する予定。

残念なことに、このアメリカ版は日本発売される予定はなく、また周知のとおり、規格の違いから日本版PSでは遊べないが、この全く新しいゲーム感覚を呼び起こす作品が外国の人達にどのように受け入れられるのか、興味はつきない。



100万＄の夜景をバックに、ロビットがはばたく日も近い。日本発売の予定はないというのが残念。

郵便はがき

162

お手数ですが50円切手をおはり下さい。

（受取人）
東京都新宿区牛込郵便局私書箱94号
（千代田区五番町6-2）

ソニー・マガジンズ

編集4部

『ジャンピング・フラッシュ！
ファンブック』係行

A	フリガナ ご芳名	B 年齢　　歳	C 男・女
D	〒	E	ご住所
F	ご職業　1自由業　2会社員（事務系）　3会社員（技術系）　4公務員（事務系）　5公務員（技術系）　6商業　7工業　8サービス業　9医師　10教師（小・中・高・大・その他）　11学生（中・高・高専・短大・大・その他）　12農林漁業　13主婦　14無職　15その他（　　）		
G	ご購入書店　　市　　書店	H	購入日　　月　　日

ジャンピング・フラッシュ！ ファンブック

ソニー・マガジンズの本をご購読いただきありがとうございます。このカードは永く保存し、今後の出版の案内、また編集の資料として役立たせていただきますので、下記の質問にお答えください。

J

●この本を最初に何でお知りになりましたか

1 雑誌の広告や紹介記事を読んで
（雑誌名　　　　　　　）

2 テレビ・ラジオで
（番組名　　　　　　　）

3 書店で実物を見て

4 友人から聞いて

5 そのほか（　　　　　　）

K

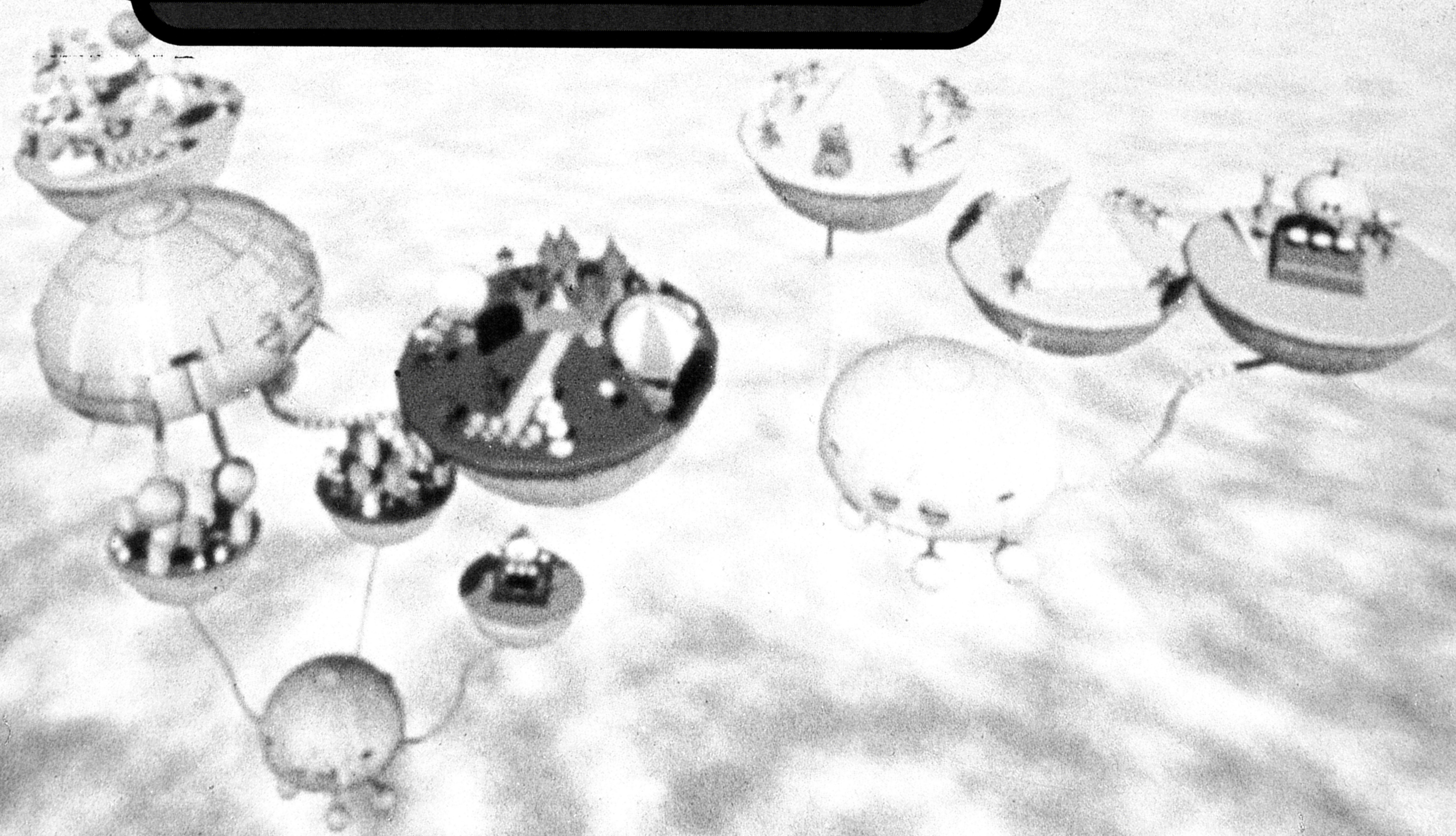
●本書へのご感想やご意見をお書きください。

L

●プレイステーション関連で今後出版してほしい本の企画がありましたらどうぞ。

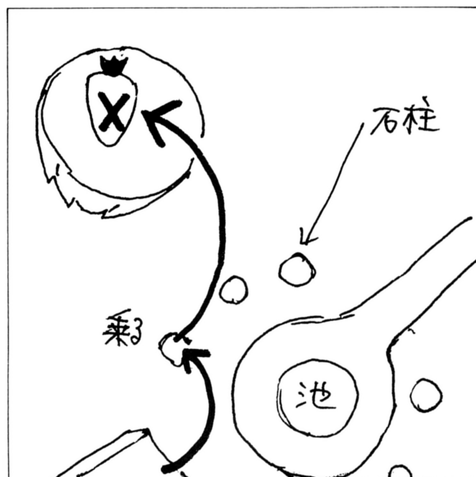
最難所徹底攻略

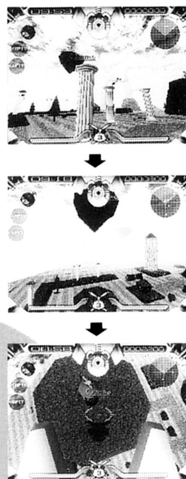
これからの６ページでは、マップ攻略で詳しく触れることのできなかった、難易度の高い場所の丁寧な攻略法や覚えておくと便利なスポットなど、このゲームをより楽しく体験できるテクニックを紹介していく。これらのテクニックを完全に使いこなせるようになれば君も一流のパイロット！（かもしれない？）



WORLD 1

W1-1 速攻でせめる





全ワールド中、最もランダムな要素(敵の動きや移動トラップなど)に影響されることなくクリアできるのが、このW1－1。こういったステージは、てばやくポッドを集めてクリアしてしまうのがベスト。そこで、このステージの最短ルートを紹介しよう。

まず、最初はスタート地点から左手の浮島にあるXのポッド。これはスタートしてすぐの石柱に飛び乗り、そこから3段ジャンプでゲット（上の連続写真)。そこから中央の高台でE、そのまま直進＋ジャンプでT。右に方向転換してジャンプでＩのポッドをゲットする。浮島の上のヒッポバズーカが邪魔ならば、それを攻撃してから取ろう。

W1-1 ボーナスリング！



このステージのボーナスリング（ボーナスステージへの入口)は、スタート地点から左手、飛行船のそばにある尖塔（鐘がある尖塔）の後ろに隠れるように浮かんでいる浮島の上にある。ジェットポッドだけに注目しているとなかなか発見できない位置だし、また地上からの3段ジャンプでは行けない場所にある。

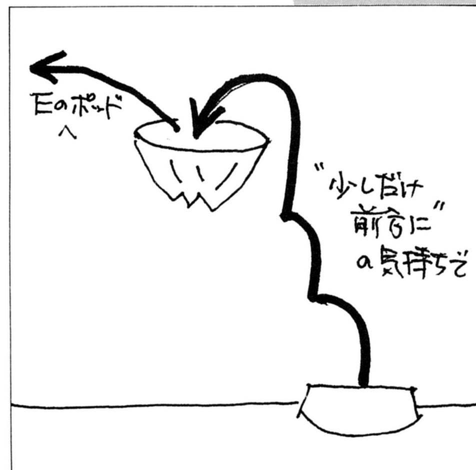
ここにたどり着く方法は2つ。ひとつは、Xのポッドがある浮島（スタートからすぐ左手）から3段ジャンプで行く方法。ただし、これは非常にタイミングが重要。

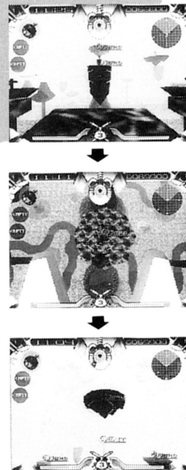
もうひとつの方法は、前述した、飛行船のそばにある尖塔を利用する方法だ。この尖塔の屋根に3段ジャンプで乗っかり、乗った瞬間にふたたびジャンプ。比較的簡単かつ短いルートでたどり着くはず（右の連続写真参照)。3D空間のオブジェクトはすべて実在している、というこのゲームの特徴をうまく使ったやりかただ。

W1-2 ふたたび速攻でせめる

ここもステージ1同様、ランダムな要素が少ないステージ。ただし、高低差のある小さな浮島やフライパンを次々と飛び移らなければならない。

スタートしたら、すこし前方に移動しながら3段ジャンプ。手前の石橋に移動する。ここから先はまっすぐにジャンプしてX、Ｉのポッドをゲット。右前方のE、そこから空中温泉の浮島を経由してTの順番に取っていく。ただし、いったん地面に降りてしまうと復帰は困難。ジャンプは慎重に。





W1-3 ノーミスでボスクリア



プレイヤーの前に、はじめて立ちはだかるボスがこのワールド1の「ドラゴンマッシーン」。巨大な体をはためかせて炎攻撃をしかけてくる。

ボス自体は、慣れてくれば比較的簡単に倒せるはずだが、ここで注意が必要なのはこの「炎」。ロビットを確実に捕らえて追撃してくるこの炎をノーミスで避けるのは、なかなか難しい。

対処法として考えられるのは、ドラゴンの背後や頭上といった、炎が届かない位置にロビットを移動させつづけること。ドラゴンが着地するタイミングを見計らって、背中やシッポの上でジャンプ。飛び上がったら、岩影などに避難するのがベストだろう。

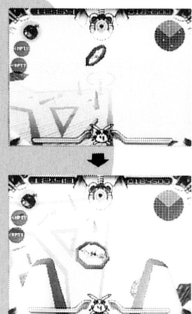
最難所徹底攻略

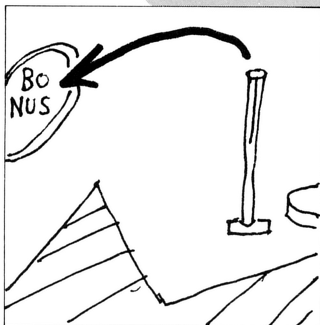
WORLD 2

W2-1 素早くボーナスリングを取る

このワールドのボーナスリングは、ステージ左手の空中にぽっかりと浮かんでいる。つまり、W1−1のようにどこかの浮島にたどり着けばよいというのではなく、直接リングに飛び込むようにジャンプする必要がある。

行く方法はふたつ。ひとつは、スタートしてすぐの石門に上り左に向く。そこから一番左側の台形のピラミッド（上の三角形がないもの）に移動、さらに3段ジャンプでぎりぎりボーナスリングに飛び込むことができる。ふたつ目は、浮島にある石柱から飛び込む方法（写真参照）だ。後者のほうが比較的簡単だろう。



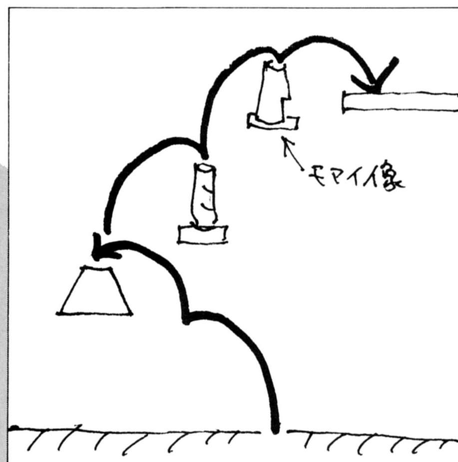


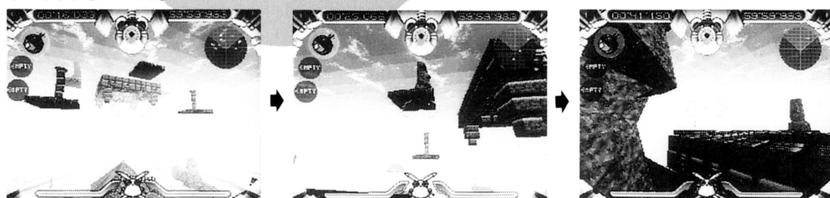
W2-1 空中回廊に1UPあり!

ステージクリアには全く関係してこないが、このステージの上空には正方形の空中回廊が浮かんでいる。この回廊のまわりの浮島には、1UPアイテムである「チビロビット」とHPを全回復する「にんじんB」が配置されている。ぜひとも、これらのアイテムはゲットしておきたいが、問題はここに上がってくるまでのルート。これがなかなか発見しにくい。

まず、手短な浮島に飛び乗ってみる。そこから後ろを向いて、さらにR1＋十字キーで空中回廊の位置を確認しよう。そこであわてててジャンプせず、自分より少し高い浮島を見つけ移動。

おいしいアイテムはそんなに簡単には手に入らないのだ。





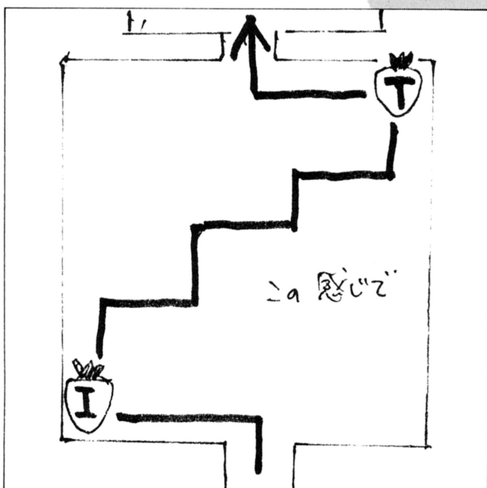
W2-2 砂の流れに身をまかせ

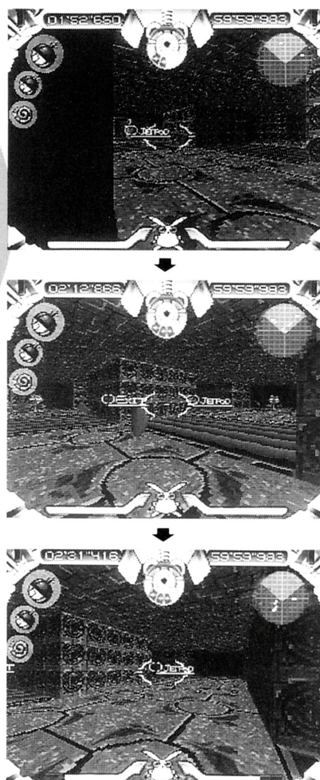
W2−2は洞窟のステージ（設定はピラミッド内部の通路）。ジャンプはできない、敵は大量に出現するで、これから解説する流砂の迷路にくるころには、ロビットはボロボロになっているかもしれない。

そんな時には、流砂にすぐに踏み込まず、まず迷路に入って右手にある「にんじん」をゲット。体力を回復してからジェットポッドを回収しよう。

この迷路にはふたつのポッド（IとX）が配置されているが、それを簡単に取れないようにしているのが、これまで何度も触れている「流砂」だ。この流砂は一方向に流れていて、その流れに逆らうようには進入できないようになっている。

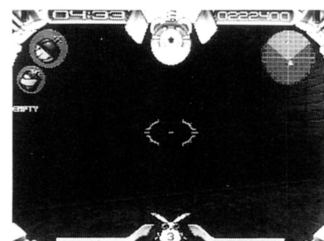
最短ルートは、迷路に入ってすぐ左に曲がりIのポッド。そこから右、左、右の順に曲がってXのポッドの手前まで行く。敵は特殊兵器ですばやく倒そう。





◀一方向に流れる流砂が、ロビットの行く手を阻む。邪魔な敵は特殊兵器をフルに使って素早く倒したい。

W2-2 アロハ男爵の顔を撃て!



狭い通路に敵の大量出現など、HPが減りやすいのもこのステージの特徴。気がついたらライフゲージが赤く光ってる、なんてこともよくある。そんな時、おおいに手助けしてくれるのがこの隠し部屋だ。手掛かりは簡単、アロハ男爵の顔が描かれた壁。ここにレーザーを数発撃ち込むと、壁がゆっくりと横にスライドして隠し部屋が出現する。中には大量の「にんじん」など便利なアイテムが隠されている。

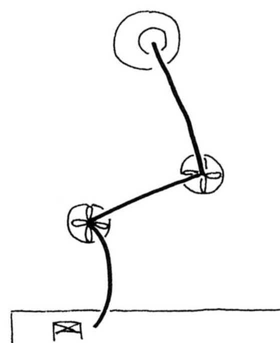
最難所徹底攻略

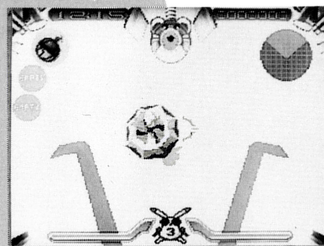
WORLD 3

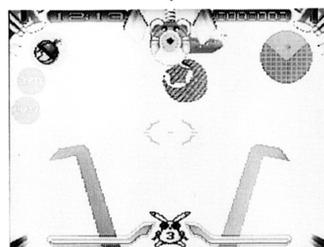
W3-1 ボーナスリングを取るには？

ボーナスリングを取るには、島の手前にあるふたつのファンをうまく使わなければ、たどり着けない。

まずはファンの上に2段ジャンプで乗り、上昇中に次に行きたい方向へ向きを合わせる。向きが合ったら、ファンの上昇気流に乗ってそのまま前方にスッと飛び出せばよい。そして次のファンの上でもう1度、同じことをする。ボーナスリングに向かって向きを修正し、上昇中に飛び出せばOKだ。飛び出すときに、ちゃんとファンの勢いに乗っているかどうかを確認しよう。





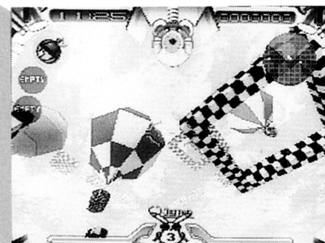


▲ファンの力で上昇している最中に飛び出すのがポイント。上空に上がりきったところで飛び出すと、あとは失速して落ちる一方なので注意。

気球の上にうまく乗れない！

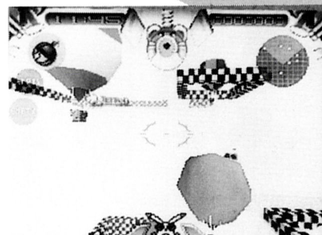
この気球のエリアをクリアするには、ふたつの方法がある。ひとつは行き当たりばったりで気球の上をポンポン飛んでいく方法。あまりよい策とは言えないが、アクション派のプレイヤーには向いているだろう。もうひとつの方法は、下から飛び乗る気球の順番をよく練ってから、計画的に気球を渡っていく方法。しかし予定どおりに行くとは限らないだけに、こちらのほうが難しいと言えば難しい。

①よく確認する

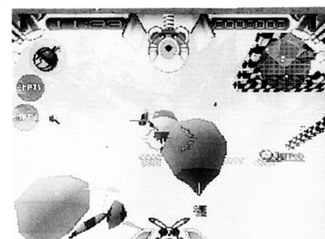


▲方法その1。まずはR1ボタン＋方向キー下で、上空の様子を把握しておく。どの気球にどうやって乗っていけばいいのか作戦を練る。

②どんどん飛ぶ



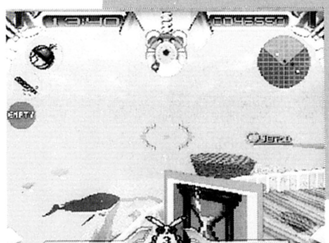
▲方法その2。コントローラー捌きが勝負の行き当たりばったり作戦。アクションゲームが得意なプレイヤーには、これが一番手っ取り早い。

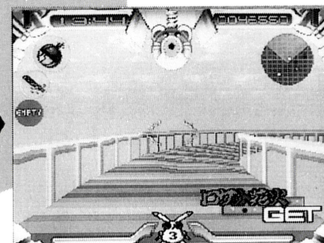


▲中間点にあたる足場でひと休みしてもいい。ただしここには、はりねずみがいる。あまりゆっくりしていると、コイツに押し出されるぞ。

W3-2 ループするコースターの使い方

くるくるとループするジェットコースター上のジェットポッドに、絶妙に着地するのはかなり困難である。このコースター上ではアイテムやジェットポッドを取るまで、単に垂直ジャンプを繰り返していればOKだ。動くコースターの上でも、ジャンプボタンを押せば位置を変えずに上下に移動するだけ。つまり同じ場所に止まっているのと同じ状態になるわけだ。





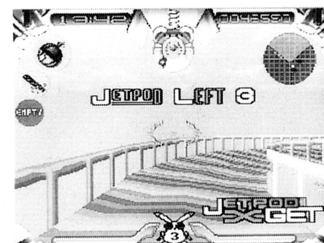
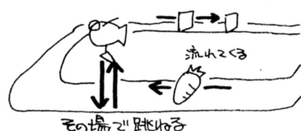


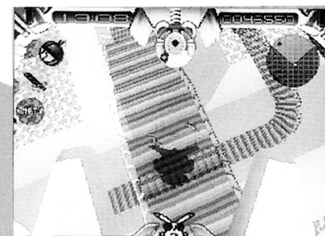
図　解



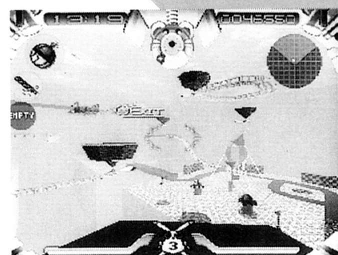
うまく高い場所に上がるには？

ワールド3－2というステージは、ほぼ2層構造といってもいいくらい、上層と下層がハッキリ分かれている。上層とはジェットコースターのある空中、下層は4つの分かれた島の部分だ。

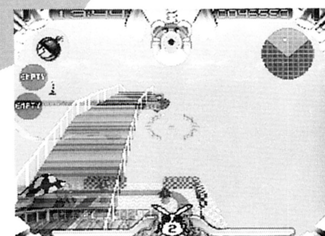
ここでのポイントは、ジェットコースター上でのジャンプ移動にある。あたりの様子を確認してからコースターに乗り、狙ったポイントでジャンプ。そこから好きな場所へ移っていけばよい。また、観覧車やトランポリンを使えば、簡単に上層へ上がることができる。このふたつも活用すべきだ。



▲ジェットコースターの上からほかの足場に飛び移るのは、なかなかの操作テクニックが必要。まずどこからどこへ飛び移りたいのかを正確に把握しておく必要がある。あとはタイミングだ。



▲数少ない空中のオブジェクトを使う手もある。



▲さらに上達すれば、ジェットコースターからジェットコースターに飛び移り、かなり遠いところまで渡り歩くこともできる。高等技術ナリ。

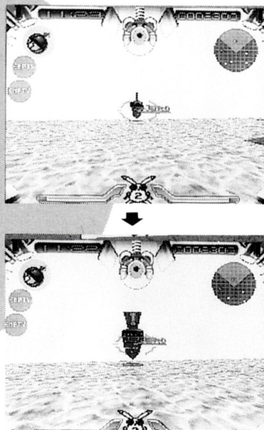
最難所徹底攻略

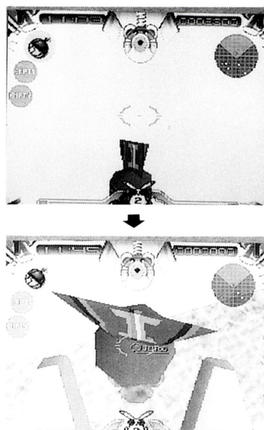
WORLD 4

W4-1 すべる氷の上を歩くテクニック

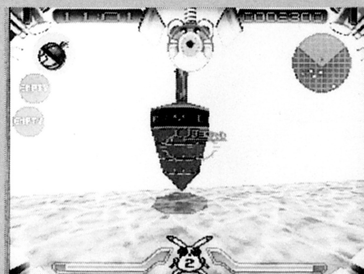
このステージの床はとにかくよくすべって、思うように歩けない。そこで紹介するのが、ふたつのテクニックだ。ひとつはブレーキ。すべっている方向と正反対の向きに推進力をかければ、「キキキッ」という音と共にブレーキがかかる。前にすべっているなら方向キーを下に、右にすべっているなら右を向いて方向キーを下という具合だ。

ブレーキよりももっと確実に、安全に止まる方法もある。それはジャンプだ。ジャンプしてしまえば、空中での操作は自由。単に停止したいだけなら、垂直にジャンプして着地すればOKだ。





NG

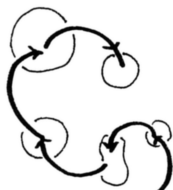


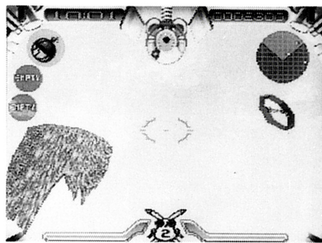
▲ジャンプ中に操作するのは構わないが、方向キーを入れっぱなしで着地してはイケナイ。ジャンプ中の移動方向に慣性が働き、着地と同時に再び床の上をすべりはじめてしまうぞ。

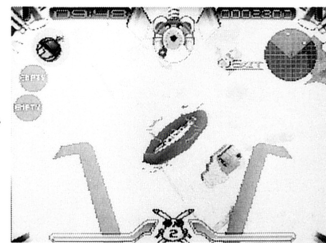
ボーナスリングを取るには？

ものすごく高いところにあって、本当に取ることができるのか？　とすら思うこのステージのボーナスリング。

まず、ボーナスリング周辺にある浮島の集った場所を探そう。まずはその中で一番低い位置にある上下する浮島に乗り、次に家のある少し大きな浮島へ。もうふたつほど、近くの浮島を渡ったら、ボーナスリングはすぐ目の前にあるはずだ。

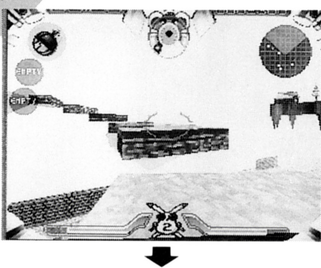


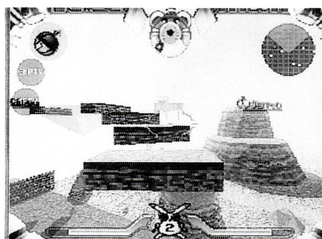




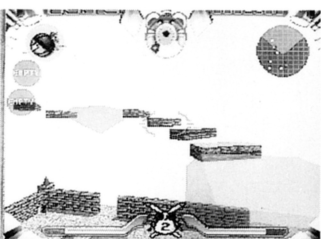
階段がうまく登れない！

階段は、いちいちジャンプしなくても登れる。方向キーを左上に入力していれば、勝手に登ってくれる。透明のクリスタルの上は、さすがにジャンプで飛び越えるしかない。クリスタルの上はすべるので、乗ったらすぐにジャンプ。そして階段の続く左側へと移動。これを繰り返せば、すぐに頂上までたどりつくだろう。





▲段差と間隔を見ると、いかにも落ちそうな感じがする階段。しかし、実は簡単に登れる。



▲クリスタルの上では急いでジャンプ。すべりはじめると厄介なので、速やかに飛ぶように。

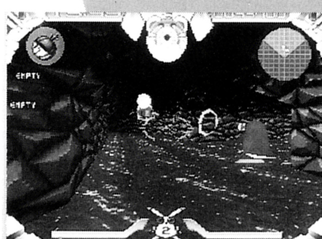
W4-2 ダンジョンで注意すべきこと

まず、自分の歩いてきた道を忘れないことが重要だ。漫然と歩いていると、同じ所を行ったり来たりになる。

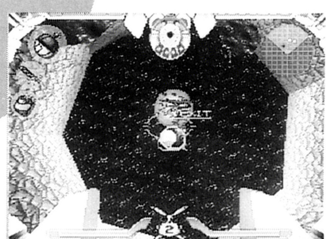
それから、パラボラコーモリの攻撃にも注意を払おう。ダンジョン内では地上ほど自由に逃げることができない。パラボラコーモリは飛んでいるが、ロビットがわざわざ上を向かなくても、ショットを撃つだけで倒すことができる相手だ。姿を見たらすぐに攻撃だ。



▲天井が低いので、敵の弾を避けるのも前後移動が主になってしまう。これでは少々つらい。



▲パラボラコーモリは発見したらすぐにやっつけてしまおう。放っておくと逆に攻撃される。



▲ここでは敵を相手にしないで、ジェットポッドだけ取って素早く立ち去るのが得策だ。

最難所徹底攻略

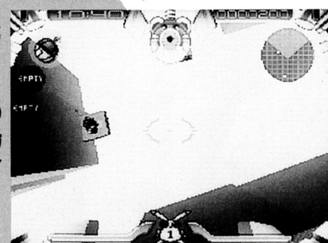
WORLD 5

W5-1 どうしても落下してしまう人々へ。

ワールド5－1では、ジェットポッドが非常に行きにくいところに配置されている。その中でも難関とされているのがEとTのポッド。2段ジャンプを活用して、写真のように飛んでいけばOK。ポイントは、できるだけ着地の回数を減らし、ミスを未然に防ぐということだ。3段ジャンプはぜひマスターしておきたい。

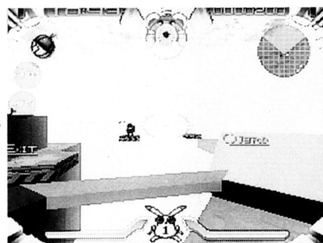
ポッドEの場合

ここでジャンプ



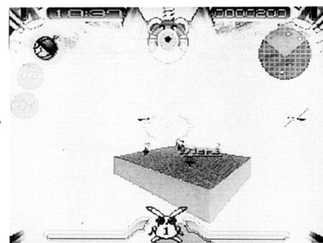
▲最初にこのへんからジャンプしてみる。

もう1回ジャンプ



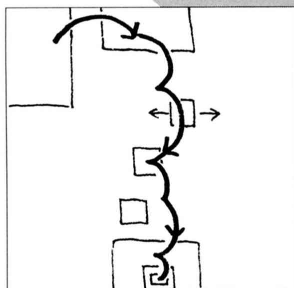
▲ここまでねばって、2段目のジャンプ。

そしてここへ

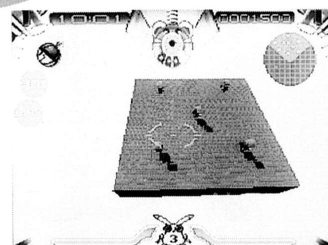


▲そして着地。ここまでを1回のジャンプで。

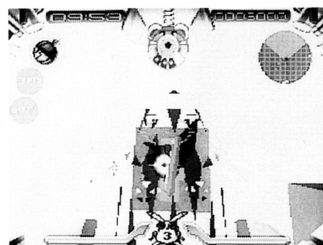
ポッドTの場合



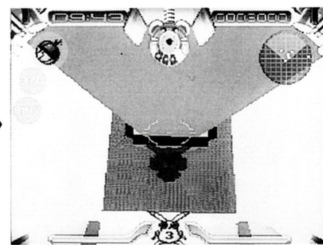
▲攻略ルートはこうだ!



▲3段ジャンプで道路工事ロボのいる場所へ。

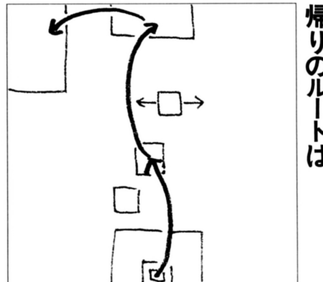


▲次にヒッポバズーカを踏んで右側の足場へ。

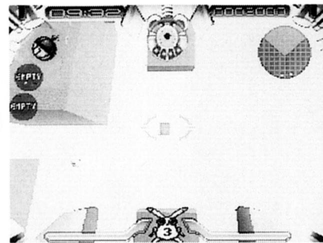


▲そしてタワーに昇る。2段ジャンプを2回。

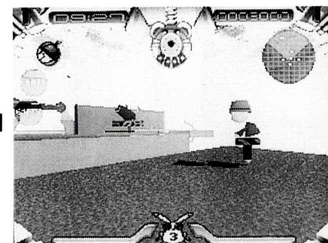
帰りのルートは



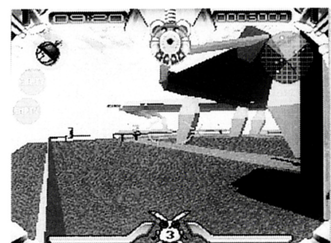
▲このとおり。高いところから一気に飛ぶ。



▲まずは思いっきり2段ジャンプで飛ぶ!



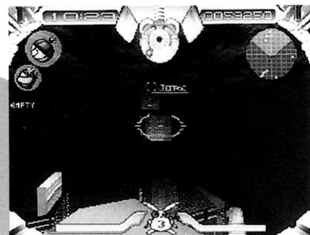
▲そして道路工事ロボをパスして左に。



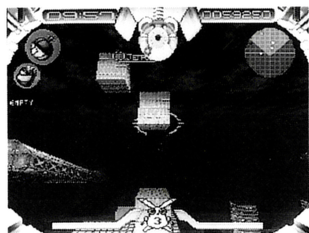
▲これにて無事帰還。EXITをめざせ!

W5-2 最高所にあるポッドのＩ取り方

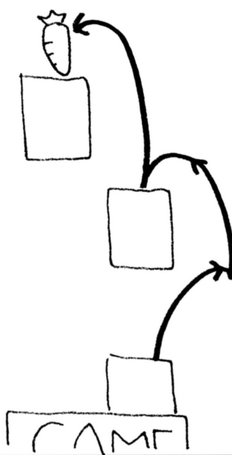
ジェットポッドＩのある場所は、このステージでもっとも高いところにあるブロックの上。このブロックに乗るのが、ひとつの課題となっている。当然、ある程度高さのある場所から2段ジャンプを使って行くことになる。2段ジャンプでそのブロックに乗ることができる場所は4箇所ある。ひとつはステージ中央部にある気球の上から。ふたつめはその手前にある"Jeans"の看板の上。3つめと4つめは"GAMES"のネオンがある建物の上と、その脇の浮いている足場。一番簡単に行けるのは"GAMES"の上。もっとも困難なのは、気球の上からだろう。目標のブロックは、上下に動くので注意が必要だ。



◀ここから飛ぶのがもっとも難しい。2段ジャンプを使ってやっと届くか届かないかといったところ。腕に自信があるならトライ。



▶ここからでも行けなくはない。タイムアタックを狙うなら、ここからのルートがもっとも速い。言うなれば中級者向けという所。



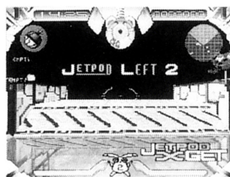
最難所徹底攻略

WORLD 6

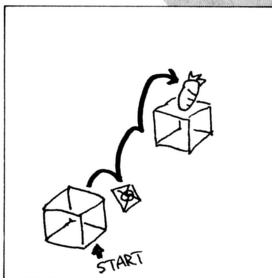
W6-1 とにかくクリアするために

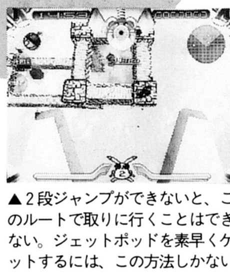
空中に浮かぶ巨大な骨組みの迷宮。ワールド６－１は、とてつもなく大きく、分かりにくく、落ちやすいステージだ。ジェットポッドを４つ集めるのもひと苦労。ここでは、とにかくクリアだけを目標にした各ジェットポッドの獲得ルートを紹介する。

まずはポッドＥ。スタート地点から右へ飛んだところにある。２段ジャンプさえできれば問題なし。次はポッドＸ。スタート地点の左側のブロック。これも２段ジャンプ。ＩとＴはＸとＥの正反対の場所にある。Ｅ・Ｘ・Ｉ・Ｔの順に集めると、楽に回ることができる。



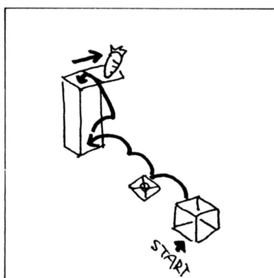
ジェットポッドＥ





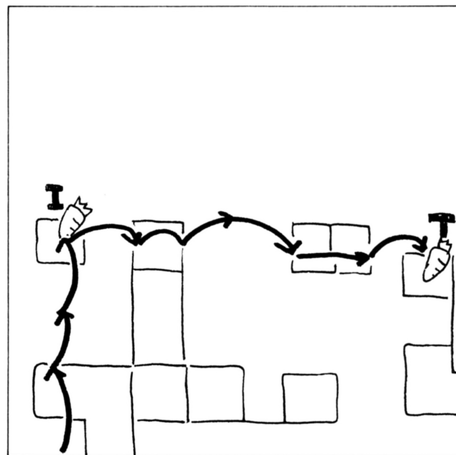
▲２段ジャンプができないと、このルートで取りに行くことはできない。ジェットポッドを素早くゲットするには、この方法しかない。

ジェットポッドＸ



◀Ｅのときの要領で、左側のブロックにジャンプ。こっちのほうが若干シビアだ。もし失敗してしまったら、潔く諦めること。

ジェットポッドＩ・Ｔ



▲ジェットポッドＩとＴは、こんな感じで一望できる。直線ルートで回収すれば、途中にボーナスリングを見つけることもできる。とりあえずボーナスステージに立ち寄ってから、最後のジェットポッドＴを取りに行くのもよいだろう。

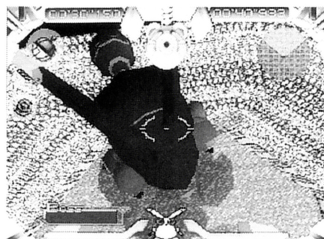
W6-2 ニセロビット必勝パターン

ニセロビットの動きは、大きく分けてふたつのフェイズがある。ひとつは攻撃フェイズ。ニセロビット本体がロビットを踏みつけてきたり、様々な攻撃を仕掛けてくる状態のこと。もうひとつは子ロビットフェイズ。ニセロビットがコロシアムの入場門の上に座り込み、入場門から出てきた子ロビットがロビットを攻撃してくる。



攻撃フェイズと子ロビットフェイズは、ある条件でチェンジする。攻撃フェイズで一定量のダメージをニセロビットに与えると、子ロビットフェイズに。子ロビットフェイズで子ロビットをすべて破壊すると、攻撃フェイズにチェンジする。したがって攻撃フェイズでは、ニセロビットの攻撃を避けながらダメージを与えよう。戦い方のコツは、とにかく相手の頭上を取ることだ。子ロビットフェイズでは、入場門の真上でジャンプして待ち、出てきた子ロビットを片っ端から踏んづけるという戦法が有効。また子ロビットはアイテムを出すこともあるので、特殊武器は遠慮なく使うといいだろう。

頭上を取れ！



▲とにかく踏んづけにくるので、頭上を制することが勝利への第一歩となる。とにかく飛べ。

ずっとここで撃て！



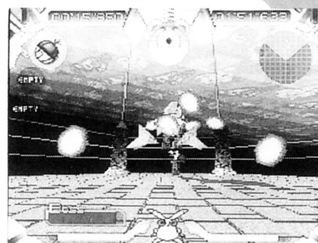
▲子ロビットフェイズでは、この位置で下向きに撃ち続けるだけでＯＫ。三尺玉も有効だ。

W6-3 アロハロボ研究

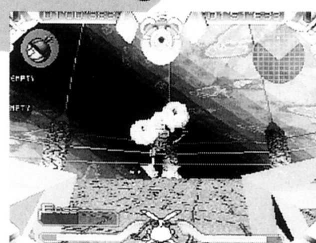
まずは序盤の攻撃パターンをしっかり覚えなければならない。それが下の写真パターン①～③だ。

パターン①のポーズを見たら、すぐに後退しながらジャンプ。着地と同時に、アロハロボに向かって突進だ。もちろん、その間ショットは撃ちっぱなし。パターン②のミサイル攻撃は、ポーズを取った瞬間に足下に走り寄ることミサイルをすべて避けられる。もちろん、足下に潜ったのだからショットも撃ち放題だ。パターン③は、アロハロボ第２形態の特殊ミサイル攻撃。この間相手は無防備なので、ガンガン攻めるべし。これ以外のミサイル攻撃は徹底的に避けろ。無防備状態だけを根気よく狙っていれば、必ず最終形態まで持ち込める。最後は三尺玉一発でＫＯ。

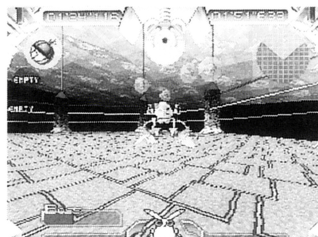
パターン①



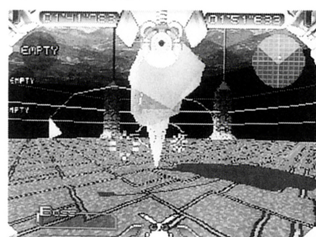
パターン②



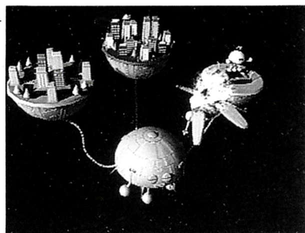
パターン③

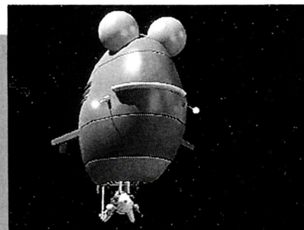


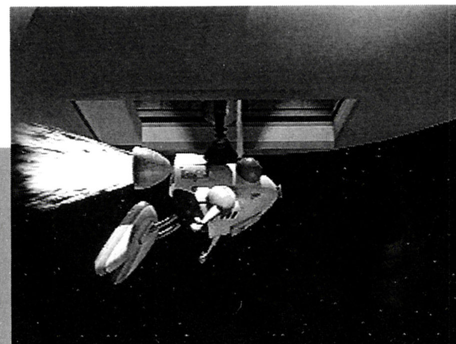
最終形態



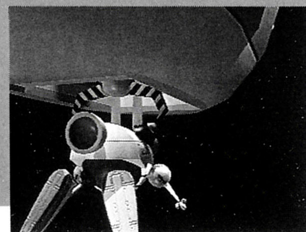
What is ROBBIT?

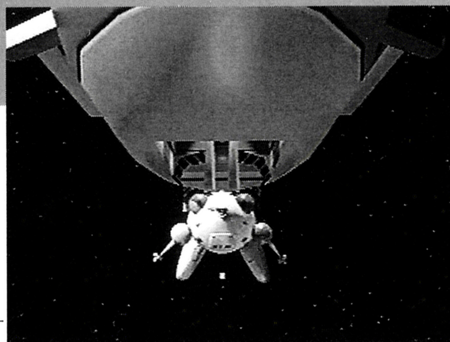


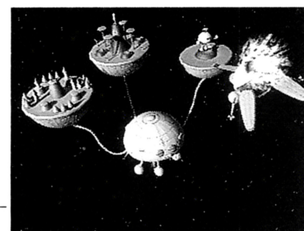


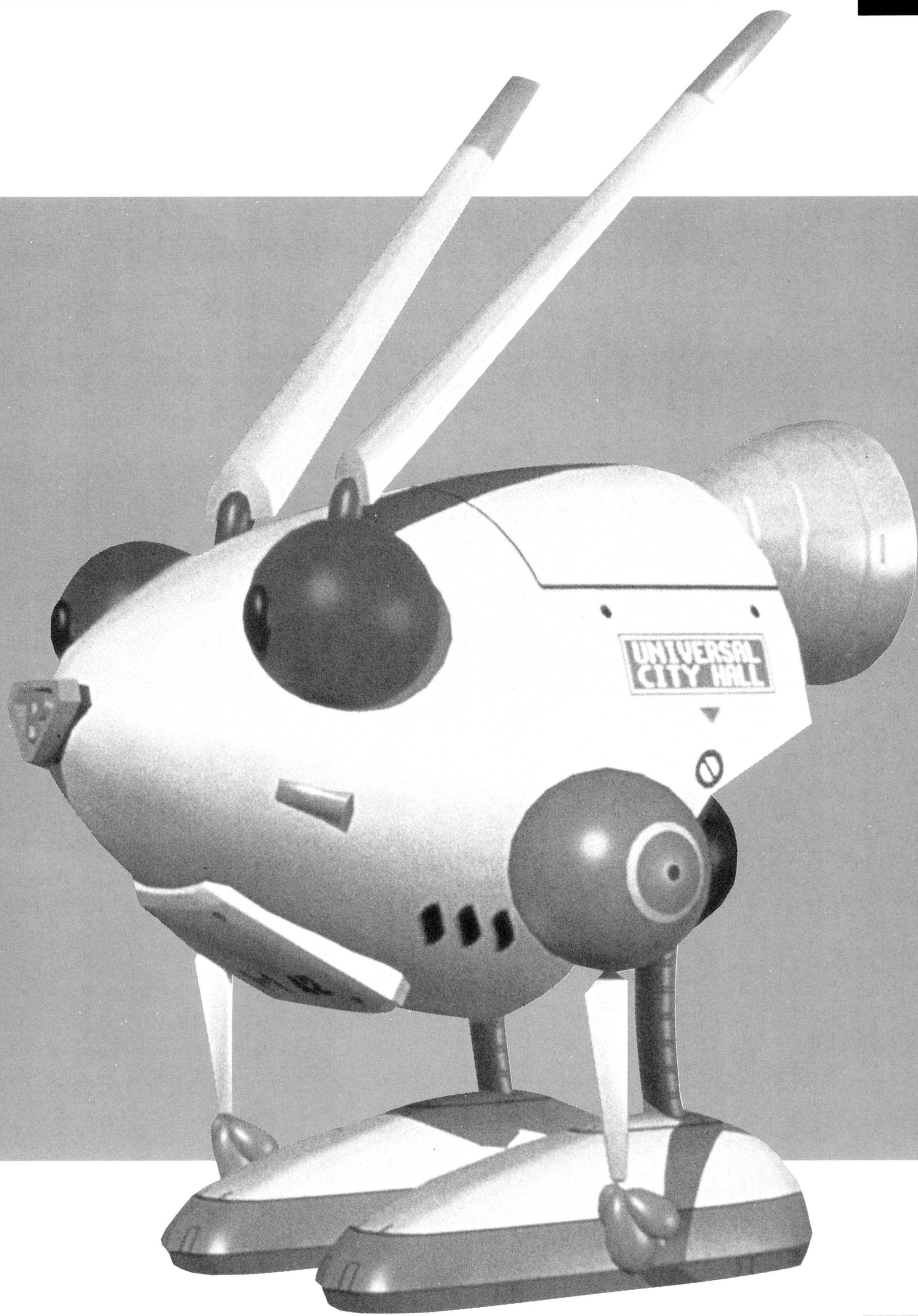


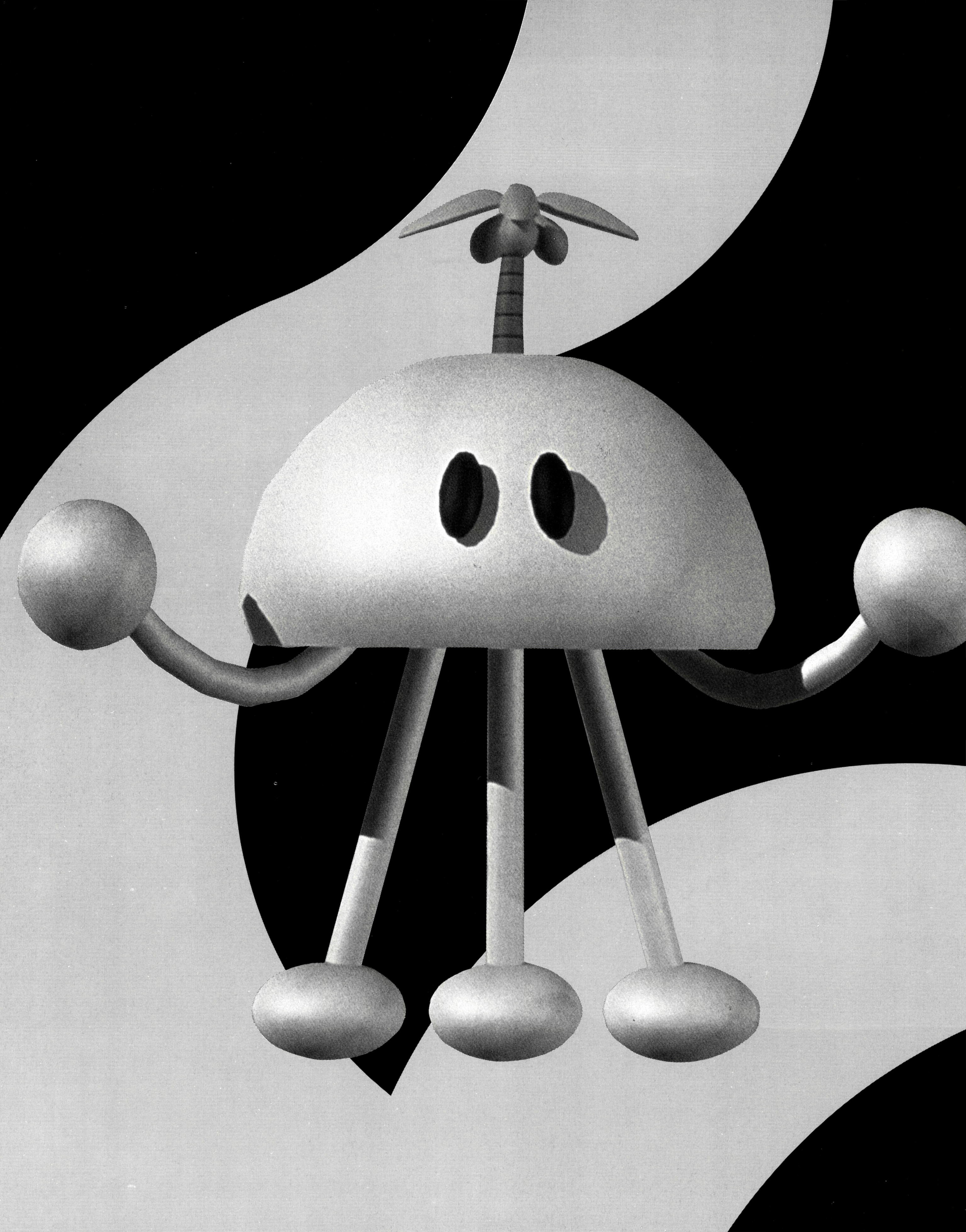
アロハ男爵の大陰謀に、たったひとりで立ち向かい、その華麗なジャンピングアクションで、全ての惑星住民の目を釘づけにした「ロビット」。実は、このマシン、宇宙大企業ロビット社の多目的工作機械の1機種。それも、機体にR－1と書かれてあるように、プロトタイプの1号機なのである。ロビット最大の特徴である高い機動性の秘密は特殊スプリングなどによる連続ジャンプ。このシステムは宇宙特許を得るほど信頼性の高いシステムであり、この1号機からはじまるロビット・シリーズは、その後、運送会社や緊急車両といった機動力が重要な方面を中心に活躍している。それを見てもわかるとおり、レジャー用よりはむしろ作業用工作機械的である。



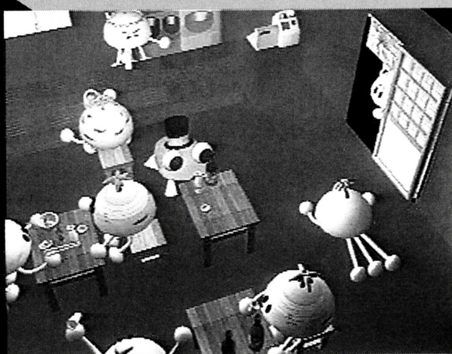


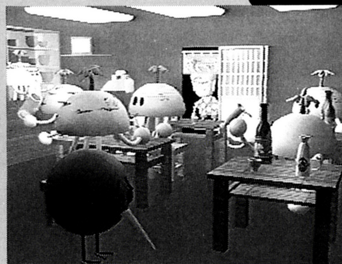


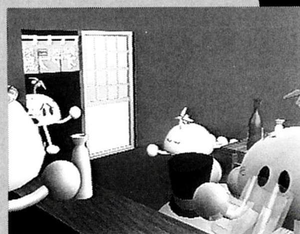

UNIVERSAL
CITY HALL



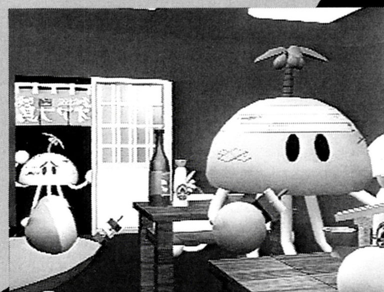
What's Mu-Mu-Seijin?

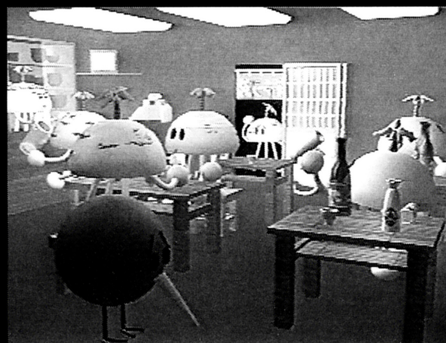






　極寒の惑星に住み、絶滅の危機に瀕していたムームー星人たちの運命の歯車が回りだしたのは、アロハ男爵との感動的な出会いからであった。彼に征服されたのか、それとも救済されたのかは定かではないが、なぜか彼を慕い、科学的にコーヒーを入れたり、科学的にウチワを扇いだりしている。また、ムームー星人は、生物科学的に見ても興味深い（知的）生命体である。例えば、気温が高く体調が良好なときには分裂して増殖したり、クジ引きで社会における役割を決定していたり、足の本数が数種類あったりと、私たちの理解を越えた存在である。しかし、本人たちがまったく気にしていなかったりするので、実態が正確に把握できないというのが現状である。



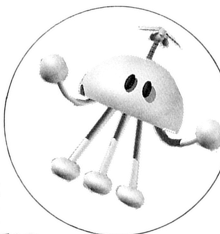


IMPRESSIONS 1

アクションゲームは楽園を目指す

——JFの位置を理解するための論考——

とみさわ昭仁



ジャンピングな楽園へのいざない

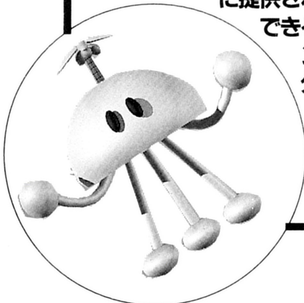
プレイステーションの蓋を開け、ブラックディスクをセットする。数秒間したのちにゲームが開始される。ロビットへ乗り込んだ君は最初のステージに挑戦するため、一歩外へと足を踏み出す。すると、そこはキュビズム（注1）にも似た、ポップな色彩の多面体で構成された楽園だった。太陽の温度と南太平洋の潮風。陽の射さない六畳間から一気に不思議の楽園にワープした君を、熱帯性海洋気候特有の大気が包み込む。君は、激しく繰り広げられるアクションに汗をかき、思わず上着を脱ぎたくなる。この世界に上着は似合わない。君が分厚い上着を脱ぎ捨てると、その下から現れたのは、鮮やかな色彩がプリントされた一枚のアロハシャツだった……。

すべてのゲームはアクションから

1958年、米国ニューヨーク州アップトンのブルックヘイブン国立研究所に勤務するウィリー・ヒギンボーサムによって作られた世界初のコンピュータゲーム（注2）には、それを呼称すべきタイトルはついていなかった。けれど、オシロスコープの画面に映し出されたそれは、ふたつのパドルで小さなボールを打ち合う、テニスをモチーフにした純然たるアクションゲームだった。以後、無数のゲームが世界中で考案され、弾丸の命中率を競うものや迷路性を競うもの、収集欲に訴えかけるもの、ゴールまでの到達速度を競うもの、そのバックグラウンドにある物語性を追求したものなど、様々なゲームジャンルを構成するにいたった。

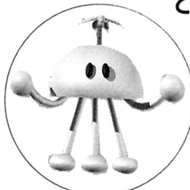
けれど、それがどんなゲームジャンルであれ、その根底には「アクション」というものがあることを忘れてはならない。それは、一般的にアクション性とは無縁だとされるロールプレイングゲームや、シミュレーションゲームにしても例外ではない。なぜなら、テレビゲームがコンピュータを利用したものである以上、映画にも、小説にも、ボードゲームにもあり得ない、独自の「リアクション」が生じるからだ。そして、そのリアクションこそがテレビゲームがテレビゲームであり続けるための最大の価値なのだから。

人はなぜゲームをするのかといえば「そこにゲームがあるからだ」とは誰も言っちゃあいないが、このリアクションというものがあるからだと言うことはできる。与えられた舞台の中で一方的に提供される出来事を享受するのではなく、自分で何かをできるということ。自分が行なった何かに対して、コンピュータ側が何かを返す。それに対してまた自分は何かを行なう。その繰り返しによって、テレビゲームは進められていく。これが、いわゆる「インタラクティブ（相互作用）」と呼ばれる、テレビゲーム最大の特徴だ。テレビゲームがインタラクティブな娯楽であるかぎり、たとえゲーム内時間の停止しているシミュレーションゲームであろうと「ボタンを押してからインタラクションが返ってくるタイミング」あるいは一方的であるにせよ「映像で見せられるアクションシーンのリズム感」……そういった部分に、アクションゲーム的な気持ちよさが求められるのは、当然あって然るべきことなのだ。



ゲームの新しいアイデアなどもう生まれない、と言われた時代に、純粋なアクションの原液だけで作られた『テトリス』が大ヒットしたことを思い出そう。アクション性とは無縁のRPGだった『ファイナルファンタジー』が「アクティブ・タイム・バトル」を導入しはじめたら格段に面白さを増したことを思い出そう。バリバリの格闘アクション『ストリートファイターII』のヒットが「格闘ゲーム」という新ジャンルを築いてしまったことを思い出そう。どんなにゲームが進化しても『スーパーマリオブラザース』だけがいつまでもアクションの王道を行くことを忘れないでおこう。

すべてのゲームは「アクションの楽しみ」を前提として出発しているのだから。

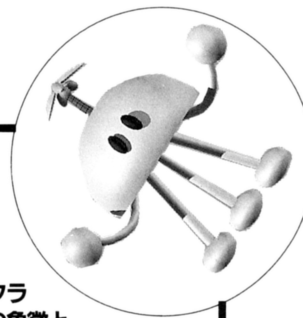


あたまのなかのきもちいいしる

何かを見て感動したり、感心したり、心が揺り動かされるというのは素晴らしいことだ。それはテレビゲームにおいても同様であり、ここ数年の名作の中には、他のどんなメディアにも勝る感動を与えてくれるものも多い。けれど、ゲームの原点がアクションゲームであったことを考えると、ゲームというものに感動ばかりを追い求めるのは、ゲームを何か違った方向へ導いていくことになりかねない。

芸術的なまでに面白いゲームはあるけれど、ゲームは芸術になったわけじゃない。あくまでも商品であり、すぐれた玩具のひとつに過ぎない。任天堂の宮本茂氏は、ゲームを「束の間の憩いの道具」と断言する。そうなのだ。ゲームはたかがオモチャなのだ。しかし、僕らはそのたかがオモチャにとりつかれ、夜を徹してプレイし、ストレスを発散し、感動する。ゲームの存在なんて、積み木やブロックと同じ程度でいい。ただ、ゲームはあまりにも快楽の麻薬に満ちた積み木であるのだ。

かつて『ゼビウス』の長時間プレイに興じていた者たちは、ランナーズ・ハイならぬ「ゲーマーズ・ハイ」に陥ったという。それと同じ現象は『テトリス』でオール・カウンターストップを狙う者の脳にも、あるいは『バーチャファイター』で100人抜きを達成せんとする者の脳にも現れる。ブロックの隙間を埋めながら、サラの股間を蹴り上げながら、ゲームプレイヤーたちはうっとり



と、この世でない、別の何かを垣間みる。いわゆる、脳内エンドルフィン（注３）の作用である。

ゲームプレイヤーはエピキュリアン――快楽主義者だ。ゲームの目的はすべからく勝利を目指すべきであり、事実、僕らはすべての敵を倒し、最良のエンディングを迎えたのちに快楽を得る。しかし、プレイを繰り返すうちにいつしか目的はどこかへ消え失せ、プレイし続けること自体が快楽を生むようになる。熟練されたプレイはゲーム進行からぎこちなさを取り去り、流れるような美しいリズムを生み出す。そうしてこのリズムが、あたまのなかに、きもちい「しる」を発生させてくれるのだ。

ポップスは南からやってくる

1863年、アメリカ南部で奴隷解放が行なわれ、自由になった黒人たちの間から生まれたのが「ブルース」だった。この新しい音楽の流れは、のちに「リズム&ブルース」へと発展し「ソウル」「ファンク」「ヒップホップ」「ラップ」「ハウス」へと進化してゆく。この一連の流れが、現代のポップス産業の中で大きな位置を占めているのは周知の事実だ。

日本に「アイドルポップス」という音楽ジャンルの源流を築いた歌手がふたりいる。そのうちのひとり「麻丘めぐみ」は、大分県で生まれ、生後間もなく大阪へ移り住み、そののちに東京へやってきた。そしてもうひとり「南沙織」は、母親の実家がある鹿児島県で生まれ、少女時代を沖縄で過ごしたのちに東京へやってきた。奇しくも互いに南国で生まれ育ったこのふたりが、日本の歌謡シーンにもたらした影響もまた大きい。
それまでの日本人アイドルといえば、演歌や歌謡曲の暗く悲壮なイメージが染み着いたものか、アメリカの'50〜60年代ポップスを焼き直したようなものしか存在しなかった。ところが、麻丘めぐみと南沙織のふたりが先天的に備えていた南国の香りは、日本歌謡界に、底抜けに明るい楽園のイメージをもたらしたのだ。

より多くの対象に受け入れられるものは、ポピュラリティを持っていること。そして、ポピュラー・ミュージックは、いつも南からやってくる。

カルチャーは西からやってくる

インド仏教文化の伝来は前５世紀、ガンジス川中域地方に興った仏陀の教え（注４）による。その後、インド全土から国外へと伝わり、１世紀頃より東アジア諸方へも伝来していった。

1843年アメリカでは、ミズーリ州に集まった約875人の男女がオレゴンへ向けて旅立った。「自由な天地」アメリカ西部を開拓するするためだ。

それからおよそ120年。'60年代のアメリカ西海岸ではドラッグカルチャー、あるいはカウンターカルチャー（対抗文化）と呼ばれるムーブメントがはじまった。さらにそこから派生した様々な現象は、'70〜80年代になるとサブカルチャーと名前を変え、シリコンバレーを中心としたコンピュータ文化の急速な発展に影響を与えていく。現在のコンピュータゲーム文化の基礎は、こうしたカリフォルニアの抜けるような青い空のもとで、乾燥した気候と共に着々と作られていったのだ。



そしてアクションゲームは楽園を目指す

アクションゲームの舞台となるのが、「パックランド」や「ヨッシーアイランド」といった、楽園の象徴としての「島」であることが多いのはなぜなのか？　横スクロール・アクションゲームの大半が、画面の左から右へ向かって進むように構成されている事実は、何を意味するのか？

答えは明白だ。アクションゲームというものが快楽主義（南国への指向）に基づいて作られているからであり、ポップな文化は西（左）から東（右）へ向かって伝達してゆくからだ。画面上のドット（点）を動かす、つまり単純なアクションを行なうところから出発したテレビゲームは、どんなにそのハードが高性能化、複雑化しようとも、画面内のキャラクターを動かし、そのリアクションを楽しむという基本的アクション性はなんら変わることはない。

アクションゲームは原点へ回帰するべきだ。そして、その原点とは楽園にある。『ジャンピング・フラッシュ！』に登場する悪の親玉は、その名を「アロハ男爵（注５）」という。キャラクターデザインを担当したのは、株式会社ムームー（注６）の面々。これをまったくの偶然だと言われれば返す言葉もないが、アクションゲームの目指すべき方向性とこれらの固有名詞を重ね合わせて考えると、この作品はあまりにも象徴的だ。機械と人間とがインタラクティブな対話を繰り返し、そこにアクションがともなえばリズムが生まれてくる。そのリズムはプレイヤーの脳にかぎりない快感を与え続け、別世界へと誘ってくれる。僕らがテレビゲームとたわむれながら垣間みる別の世界とは、魔物の棲む異界でも、剣と魔法の世界でも、亜空間のサイバースペースでもない。それは、完全に無害で最高の喜びに満ちた楽園だ。

アクションゲームは楽園を目指す。だから僕はもうしばらくの間、ウクレレ片手にハワイアンをする代わりに、コントローラ片手に「ジャンピング・フラッシュ！」するとしよう。

[注１] キュビズム
自然界の情景を単純な幾何学的形態に還元しようとしたセザンヌの技法や、黒人芸術に特徴的な野生表現に刺激を受け、1907年頃からブラックやピカソが実践した絵画様式。おもに立方体（キューブ）を中心とする画面構成でこの名が付いた。ポリゴン技術によるゲーム映像の描画は、さながら現代のキュビズムと言えるのではないだろうか。

[注２] 世界初のコンピュータゲーム
円形のオシロスコープに映し出されたそれは、画面中央に縦の棒が表示され、これをネットに見立ててふたりのプレイヤーがパドルで球を打ち合うというもの。すでに重力、風力、風向きまでもが再現されていた。

[注３] 脳内エンドルフィン
モルヒネの20〜30倍もの鎮静作用を持ち、脳（中枢神経系）の受容体に結合して痛覚を抑制調節する脳内麻薬物質。人間は先天的に脳内にこの物質を持ち、運動中などに分泌されることで苦痛感が薄れ、爽快感を得ることができる。ジョギング中などにこの現象が起きることを「ランナーズ・ハイ」と呼ぶ。

[注４] 仏陀の教え
仏陀釈迦牟尼の説法に基づき、人間の苦悩の解決の道を説く。宗教とは、人生の攻略法のひとつであると言えるだろう。

[注５] アロハ
ハワイ語では「ようこそ」といった挨拶の言葉であるが、ここではアロハシャツの略称として使用されている。椰子や魚類、ハイビスカスなど、南国をイメージするものをプリントした、派手な柄のシャツ。

[注６] ムームー
かつてのハワイ原住民のための、ゆったりとした作りの婦人服。昭和30年代後期、日本の熟年女性の間でも流行した。

IMPRESSIONS 2

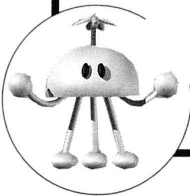
透けて見える「切なさ」の正体

田村浩一郎

どういうわけか知らないけれど古今東西、権力者というのは妙に高さに固執する。バベルの塔なんかまさにそうだし、織田信長とか豊臣秀吉の作った天守閣のある城もそうだし、中世ヨーロッパの城もそう。最近では東京都庁なんか、無意味なくらいデカくて高い。空を見上げて世界の広さにロマンをかきたてるだけなら、そんなに高さにこだわる必要はないから、やっぱりみんな自分の領地や領民を見下ろして、支配してるという気分を味わいたいからなんだろうな。平民では味わえない、権力者だけが楽しめる密かな悦び。歪んでいるけど、すごく楽しそうな気がする。『ジャンピング・フラッシュ！』は、そういう「エラそうな」気分に浸らしてくれる。3段ジャンプしまくって、いちばん高い浮島に昇って下を見る。これが何とも自分がエラくなったようでイイ気分！　世界が自分一人のものになったみたい。すっごい高さから急降下して敵を踏みつけるのが最大の攻撃技ってのも、実に権力指向的でイイっす‼　さらに「可能なかぎりコンパクト化された機能性重視の万能型害虫駆除マシーン」というロビットのセコさ加減も楽しい。やたら強そうなメカが正面から突っ込んでこられたら、やっつけられたヤツも納得いくだろうが、見るからに弱そうなロビットにヘロヘロ跳ね回られて、いつのまにかやられてしまったら全然納得できないだろうな。ここらへん、夏場に寝ている人の耳の周りをブンブン飛び回る蚊のうざったさに近いものがある。ちっこい蚊一匹をどうすることもできず、蒸し暑さのなかでボーっとしているときに感じる自分の無力さ。ステージクリアのあと、退治されたムームー星人が“ピョンピョン跳ね回って卑怯だムー”“そうだ、そうだムー”とかグチたれながら酒飲んで憂さを晴らしてる姿は妙に共感をそそり、涙なくしては見られないですよ、私は。敵ながらその気持ちは本当によくわかるなあ。

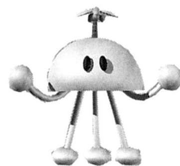
しかし『ジャンピング・フラッシュ！』最大のポイントは「高さ」でも「偉さ」でも「弱っちさ」でもなく、“自分は公務員である”という一点にあるのだ！

考えてみてくださいよ、ここは宇宙市役所。殺風景なオフィスの天井に吊るされた「出納課」「福祉課」とかのプレート。その隣の「惑星相談課」のプレートの下の机に、私は座っているわけですよ。壁には“青色申告はお早めに”とか“めざそう、老人に優しい街づくり”とか書かれたポスターが貼ってあって。おりしも時刻は金曜の午後4時45分。明日は楽しい週末、どこへ遊びにいこうか？　今日は部屋に帰ってビール飲みながらナイターでも観ようか？　それとも友だちとメシでも行くか？　なーんてことを考えてると、課長から「住民から苦情が出てさ。わりいけど出張にいってくれや」とか突然言われるわけですよ。腹のなかでは“何で俺が⁉　と思いながらも口には出せず、うつむきながら“わかりました”とつぶやく私。嗚呼、宮仕えとはすさまじきなり。そして翌日、狭くっておんぼろのロビットの中で、“ふざけんなよ、俺の週末を返せー！”とかいいながらカエルさんとか、ゴッキー1号なんかを踏みつける。ステージクリアのたんびに“俺はこんなに高くジャンプできるんだぞ、強いんだぞ、偉いんだぞ”と独り言を繰り返したりして。



ストレス溜まってんだろうなあ……これはもうシュールを通り越して、圧倒的に切ない。そう、『ジャンピング・フラッシュ！』最大の魅力は、数々の設定やシチュエーションの向こう側に透けて見える、こうした「切なさ」なのだと断言したい。アロハ男爵、この人もすごく変。まず生い立ち。「マカダミア星の大貴族の血をひきながらも、あまりのマッドさに故郷を追放された悪の科学者」って、幼い頃に人格を歪ませるような事件があったに違いないと想像せずにいられない。名家の歴史の影に隠された、呪われた血の系譜とは？　ああ。だいたい知的生命体ムームー星人を支配するくらいの科学力があるなら、なんで“人類を支配して、その皇帝になってやろう”とか思わないんだろうか？　人が嫌いなんだろうか？……ベジータとかに先住民族を虐殺させ、その星を別荘にし、飽きたら捨ててしまうという『ドラゴンボール』のフリーザのような威圧的で圧倒的な悪とは違った、歪んだ悪を感じさせる。それにクラゲラーGを使って改造した土地にしても不気味だ。ワールド3の遊園地のような世界で、一人遊ぶアロハ男爵。観覧車とかに一人で乗ってハシャぐんだろうか？　ジェットコースターに乗って“ワハハ。愉快、愉快”とかいってる男爵の横で無理やりつきあわされてるムームー星人が“ボ、ボクも楽しいムー”と冷汗を浮かべながら、ひきつり笑いしてたりして。なんだか、終園後の真夜中のディズニーランドで、一人笑顔でハシャぐマイケル・ジャクソンを思い出してしまった。実はアロハ男爵って、愛情と人のぬくもりに飢えてる、かわいそうな人だったりして。ムームー星人も超ワンマン社長がすべてを牛耳ってる企業に勤めてる社員みたいで、とっても切ない。

というように『ジャンピング・フラッシュ！』は、いろいろな切なさがからみあった、とっても人情味溢れるゲームなのだ。



いまひとつピンとこない人のために要約すると、つまり――近所に一人暮らしの変わり者の老人がいます（日本全国、どの街にも一人はいる“人間は信用できん！”とかいってノラ猫30匹ぐらいと一緒に暮らしてる人）。その老人が、ある日家の周りにわけのわからない形の粘土細工とかブリキのガラクタを“殺風景な街に潤いをあたえるための芸術だ”といいながら並べ始めました。それを見た周囲の住民たちは“怖い”とか“道路の不法占拠だ”とか市役所に苦情をいいます。市役所職員の僕（アナタ）は、老人に撤去してくれとお願いに行きますが“芸術を理解せんとは何事か！”と、怒鳴られてしまいます。その後何度お願いに行っても、撤去してくれません。仕方なく僕は行政執行の命令書かなんかを持って、老人の家へ向かうのです。

というような切ないシチュエーションを想像しながら『ジャンピング・フラッシュ！』をもう一度プレイすれば、楽しさが何倍にも膨らむこと、うけあい！　そして、クリアしたあとに考えるのは、ただ一つ……

“公務員ってのも、なかなか大変なんだなあ”

IMPRESSIONS・IMPRESSIONS・

3

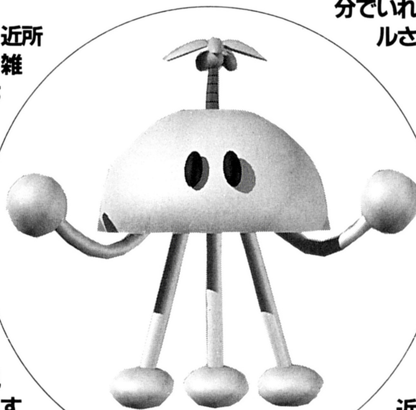
「元祖散歩ゲー」としての『ジャンピング・フラッシュ！』

松島賢司

通勤や通学で毎日歩いている道。見慣れた風景。でも、普段は絶対に見ることのない場所に目を向けると、いつもと同じ風景の中から急にまったく別の場所に来てしまったような錯覚を覚える。例えば、隣接した住宅の軒下。その間から覗ける奥の家の窓。その道を歩き始めたときにはすでにあった風景に初めて気づいたとき、新鮮な気分になる瞬間がある。

晴れた日曜日の昼下がり。普段は通らない、近所の裏道を歩いたときの新鮮な気持ち。例えば、雑居ビルの狭間にある小さな公園で遊ぶ子供たちを見かけたとき。薄汚れたガラス戸の、おばあさんが一人で店番をしているような駄菓子屋を見つけたとき。自分の生活とはまったく関係のない空間にいる人の暮らしを垣間みたときに、言葉では表しにくい感情がわき上がってくることがある。

いつもの生活パターン。いつものリズムから外れたときに初めて見つけられるものは、自分の回りにたくさん転がっている。気の持ちようで、回りの景色はぜんぜん別のものに見えるから。ちょっと空いた時間にそれらを発見するのは、小さな楽しみだ。「クリアする」ことを第一目標にしていた頃には気づかなかったことだが、『ジャンピング・フラッシュ！』は、そんな小さな楽しみをモニターの中の仮想空間で実感させてくれた初めてのゲームだったのだ。とりあえずアロハ男爵を倒してエンディングも見たし、他にやるゲームもない。タイムアタック・モードでヒマをつぶそうと、つい、普通にクリアするときには絶対に行かないような場所……例えばフィールドの端と壁の細い隙間……に行ってみたところ、ばったり「カエルくん」とはち合わせした。真上からばかり見ていた「カエルくん」を正面からアップで見たとき、邪魔なだけだった彼のお茶目な一面を覗いたようで嬉しくなった。そのことに気をよくして、敵キャラに近付いてはじっくり観察したり、行ったことのない場所や、いつもは単なるジャンプするための踏み台にしている浮き島を選んで、のんびり上や下を眺めた。すると普段は気づかない、『ジャンピング・フラッシュ！』の違う顔がそこには驚くほどたくさん隠れていたのだ。



例えば、踏み台としか思っていなかった、「WORLD2」のスフィンクスの足下。前足の隙間に入り込んで見上げると、ちょっと間抜けなアゴと低い鼻を見ることができる。それに「WORLD3」のふたつの駅。「BOOK」、「BALLOON」という駅名が付いていることを知り、驚く。海底トンネルは、品川顔負けの大きなドーム状の水族館。ガラス越しに「マンタさん」の泳ぐ姿を眺めていると、つい時間を忘れてしまうほど。一番高い場所に登って周りを見渡せば、「WORLD5」は100万ドルの夜景。吹き上げる炎を見て、『ブレードランナー』な気分に浸る。



いつもは意地悪いキャラクターたちも、散歩気分でいれば、一風変わった通行人。「カエルさん」や「ゴッキー1号」がやってきても、踏みつぶしたりしないでちょっと道を譲ってあげれば、そのカワイイ横顔を見ることだってできる。物陰に隠れて目の前を通り過ぎる「クアッガリー」を見上げてみるのも面白い。大型ミサイルを撃ってくる邪魔な「ヒッポバズーカ」も、並んで空を見上げてみれば、10年来の友達みたいだ。

＊　＊

どんどんスピードが速くなる最近の対戦格闘ゲーム。自分の攻撃も派手なら敵の攻撃も超シビアなシューティング。ゴテゴテの演出で固められたロールプレイング。『ソニック』は音速で走り回り、『デイトナ』は300kmオーバー。ガードキャンセルやスウェイライン。「いかに攻略するか」とか「どこまで自分のテクニックを向上させることができるか」といった楽しみ方も確かにあるが、そういった目的から外れたら遊べなくなってしまうゲームがほとんど。「マルチエンディング」や「マルチシナリオ」など、自由度を増すために工夫しているゲームもあるが、所詮は制作者側の用意した道の1本に過ぎない。道と道の間には何もないに等しいのだ。道から外れた場所で楽しみを見つける。『ジャンピング・フラッシュ！』は、それができる数少ないゲームなのだ。だからこそ、クリアしてしまったプレイヤーには、本来の目的とは別の楽しみ方を見つけて欲しい。時間や危険に追い回されるのは、他のゲームでも十分だ。「次世代機」とか「ポリゴン」とか「ゲーム性」とか、口幅ったいウンチクは無視。「最終ボス・アロハ男爵の攻略法！」とか、「タイムアタックで記録の更新！」なんてことは考えないで、お気に入りのワールドを自由気ままに飛び、歩き回わろう。近所を散歩するような、横道に入っていくような気分でコントローラーを握ってみれば、いままでとはまったく違った魅力がそこにはあるのだから。のんびり昼寝でもできるような場所でも、女のコといるとロマンチックな気分に浸れる場所でも、足を踏み外して落ちそうなデンジャラスな場所でもOK。「自分だけのお気に入り」って場所を見つけよう！　「元祖飛びゲー」というピッタリの唄い文句が『ジャンピング・フラッシュ！』には付いているけど、あえて提案したい。『ジャンピングフラッシュ！』は「元祖散歩ゲー」である!!

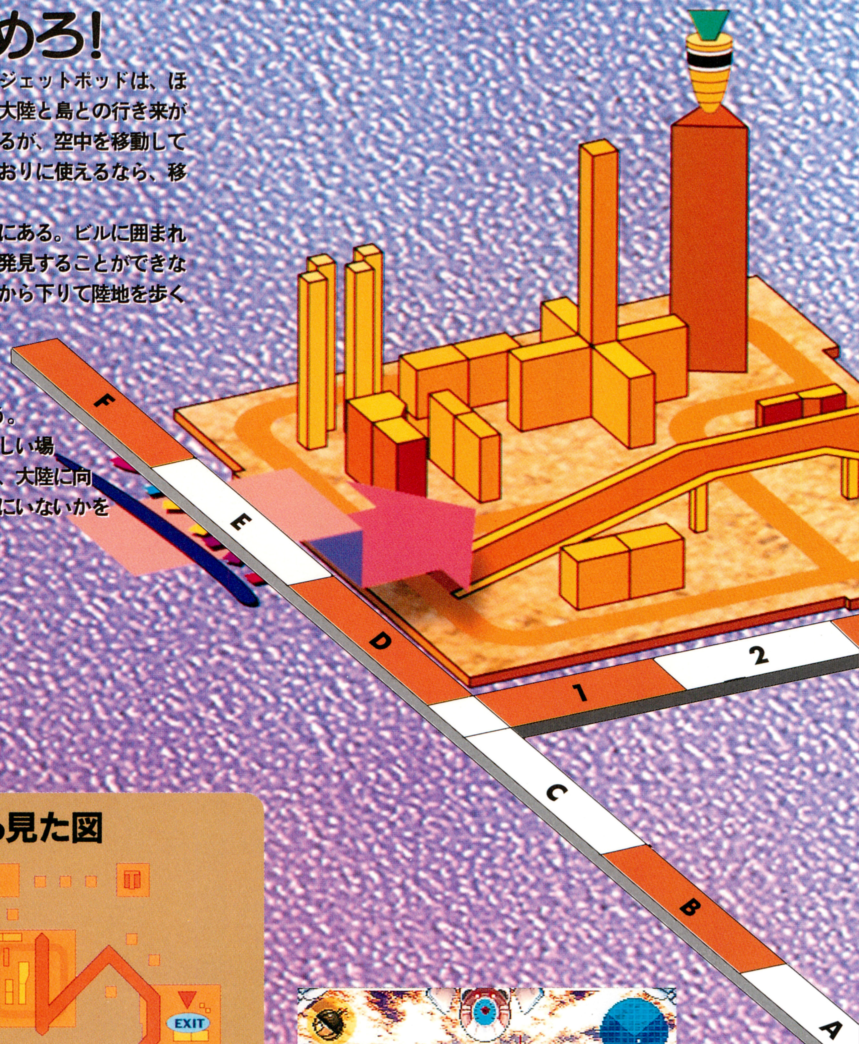
わたしはいま、万能型害虫駆除マシーン「ロビット」に乗り込み、アロハ男爵の違法別荘地に向かって宇宙を航行中だ。わたしのまわりにはどこまでも暗い星空がつづき、うしろには、そのただなかにポツンと光る「宇宙市役所」の冷たく無表情な姿が見える。
「クラゲ型惑星別荘化マシーン「クラゲラーG」の、なんとも不気味な機体が見えてくると、私は憂鬱な気分に襲われる。おそろしく狭いロビットのコックピット。コンソールパネルをイライラと指で叩く。ぼんやりと考え事を繰り返し、それにも飽きはじめたちょうどその頃、切り取られた大地の中央に鎮座した大きな火山が目前に迫ってくる。地面に着地すると、そのしっかりとした感触が全身を貫き、赤い体のはりねずみが擦り寄る。空を見上げると、紫色の雲がたなびいていた。
惑星住民の苦情処理が、わたしの仕事である。


UNIVERSAL CITY HALL
R-1 42

MAP攻略

WORLD 5-1

夕焼けの街をピョンピョン歩きニンジン集め



3段ジャンプを確実に決めろ!

中規模の大陸がふたつあり、周りに小島が分散している。肝心のジェットポッドは、ほとんどがこの小島に散らばって置かれている。このステージでは、大陸と島との行き来が大きなポイントとなる。大陸と島の間には小さな板が用意されているが、空中を移動しているため乗ることはそう容易ではない。だが3段ジャンプが思いどおりに使えるなら、移動する板に頼らずに安全なルートを取ることができる。

唯一大陸上にあるジェットポッド1は、非常に分かりにくい場所にある。ビルに囲まれた大陸の縁に隠されているので、高いビルの上を歩いていたのでは発見することができない。ジェットポッドのマーカーが画面に見えたら、とりあえず建物から下りて陸地を歩くようにしよう。また、ジェットポッド1の周辺にはコウノトリマシーンが出現する。ジャンプで踏んづけてしまえばなんてことはない敵だが、ポッドを取るために陸地に降りている場合は大変なことになる。「ヒュー」という音が聞こえたら、どこかに避難しよう。

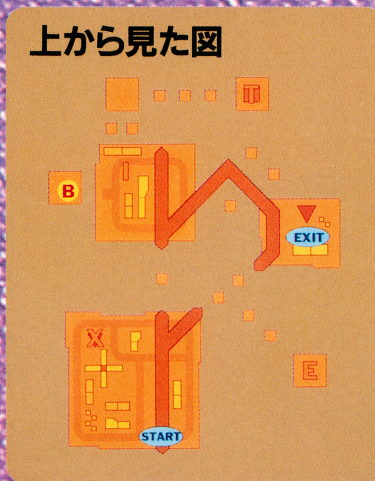
ボーナスリングはマップ上7-Fにある。道路工事ロボがやかましい場所だが、無視してリングを取ってしまおう。帰りもやはり無視して、大陸に向かって2段ジャンプだ。ジャンプのときには、トンボレッドが頭上にいないかをよく確認してから飛ぶように。

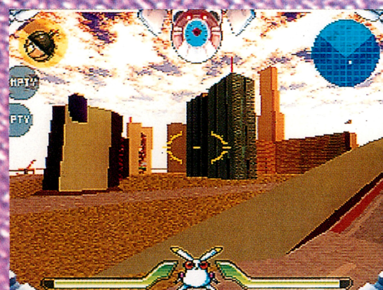
POINT 6-B

このステージのEXITは非常に分かりにくいところにある。マーカーが画面に出ていてさえ、近づかなければその姿は見えない。ビルとビルの間に挟まれた、ものすごく狭い空間に隠されたEXIT。ここだ。近くにいる道路工事ロボに気を付けながら、ヒョイと乗っかろう。

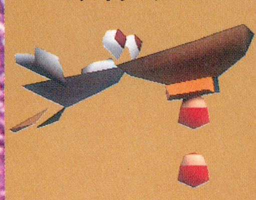


◀どう見ても意地悪く隠してあるようにしか見えないEXIT。やなやつ。

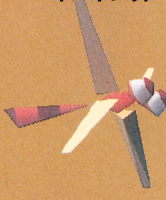




この面に出てくる敵



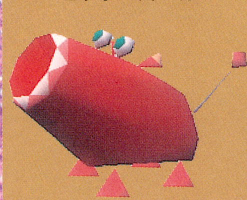
コウノトリマシーン



トンボレッド



道路工事ロボ

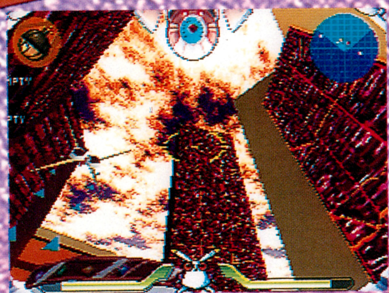


ヒッポバズーカ



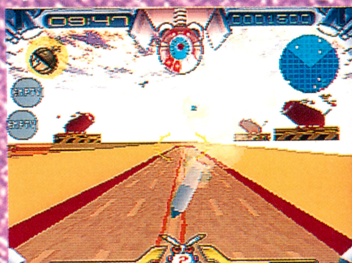
ゴッキー1号





POINT 7-D周辺

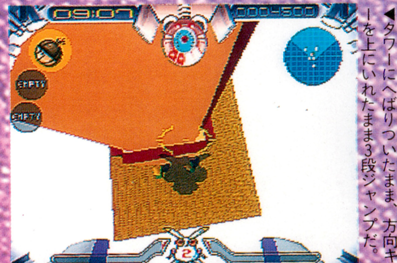
今までのヒッポバズーカは、きっと射撃を遠慮していたに違いない。なぜかというと、このステージのヒッポバズーカはかなり陰険に、的確に、一生懸命攻撃してくるからだ。ビルの上や浮遊する板の上でひと休みしていると、間違いなく集中砲火を浴びる。ヒッポバズーカを見かけたら、極力倒すことをおすすめする。あとで痛い目を見るのはキミだ。ただでさえ墜落死の多いステージ。敵にやられるのは避けたい。



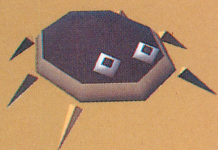
◀真上から直接踏みつければ、ニンジンを残して消える。倒しておこう。

POINT 10-D

ジェットポッドを集めるためには、この高いタワーの頂上に昇らなければならない。しかし、3段ジャンプを使っても、この高さは越えられない。ではどうするか。正解は、ジャンプを2回行なう、だ。1度目の3段ジャンプでロビットをタワーにこすりつけると、タワー中央部のわずかな出っぱりに引っかかり、そこからもう一度ジャンプが可能になる。そこで2段ジャンプを再び決めれば、無事、タワーの頂上にたどり着く。



◀タワーにへばりついたまま、方向キーを上にいれたまま3段ジャンプだ。



MAP攻略

WORLD 5–2

ネオン輝く大都会 夜のジャンプはキレイで寒い



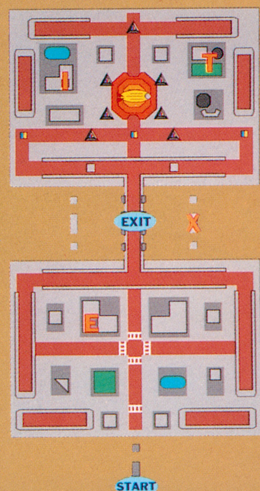
POINT 10-B周辺

夜の町を照らす篝火。飛行船を中心に、広い範囲に規則的に配置されている。篝火の上に乗って移動しなければ行けない場所もある。ところがこの篝火、火というだけあってやたらに乗るとロビットがヤケドしてしまう。火は定期的に点いては消えるので、消えている間を狙って乗るようにしたい。ジャンプで渡れば触れているのは一瞬だが、数が重なればそれなりのダメージになってしまう。ムチャは禁物。



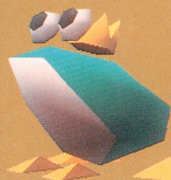
▶1UPを取りに行こうと思っても、火に焼かれてしまっては意味がない。

上から見た図



この面に出てくる敵

カエルの王様



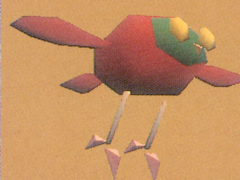
クアッガリー



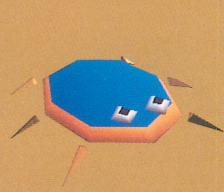
道路工事ロボ



フクロウマシーン



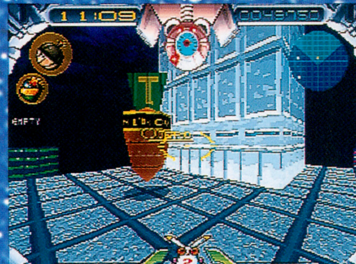
ゴッキー1号





POINT 11-B

このジェットポッドもかなり分かりにくい位置にある。ビルの上にあるアーチの中に、ひっそりと置かれている。地面を歩きながら行けば一目瞭然だが、ビルの屋根をジャンプで渡り歩いていると、アーチに隠れて見えなくなってしまうのだ。「マーカーがあるのにニンジンがない……」なんて、パニックにならないように。アーチの上からビルの上に降りて、振り向けばジェットポッドがあるはず。それを取れば万事ＯＫだ。



◀こんなところにあるなんて……。それさえわかってしまえば苦労はない。

POINT 7-B

ジェットポッドのある板に乗るのは難しい。その前後の板に乗るのもまた難しい。ではどうするか。ひとつは、頑張って動く板に乗る。動きをよーく見て、どこで折り返しなのかを見極めれば、なんとかなる。もしくは、横の道路から３段ジャンプで直接乗る。信号機からでも届く。要するに、３段ジャンプさえできれば動く板には乗らずに済むということだ。もちろん、帰りも３段ジャンプでなんなくクリアできる。



◀動く板に乗る場合、いかに動きをよく観察しているかで勝負が決まる。

都会の夜空を飛び回れ！

都会の日は暮れて、舞台は夜のステージ。ネオンが眩しく輝く美しいステージだが、ジェットポッド集めは容赦なく高難易度になっている。ステージは左右に広いばかりでなく高低差も大きい。ふたつの大きな大陸を、中央に走る１本の道がつないでおり、EXITはちょうどその１本道の中央部にある。

ポイントは、空中に浮いているたくさんのブロックと坂道、そして篝火。高層ビルを中継点に、これらの浮遊物をうまく渡り歩き、ジェットポッドを集める。ライトアップされた夜の街を眺めながら、空中散歩……といった優雅なプレイになるかどうかは、プレイヤーの技量に関わる。「２段ジャンプがやっとこさ……」なんて具合では、地獄の空中綱渡りになってしまうこと請け合い。そろそろ３段ジャンプをマスターしておきたい。

このステージには、２コのちびロビットが落ちている。ひとつは３－Ｄの空中ブロックの中。もうひとつは13－Ｃの浮いている足場。かなり高いところにある。

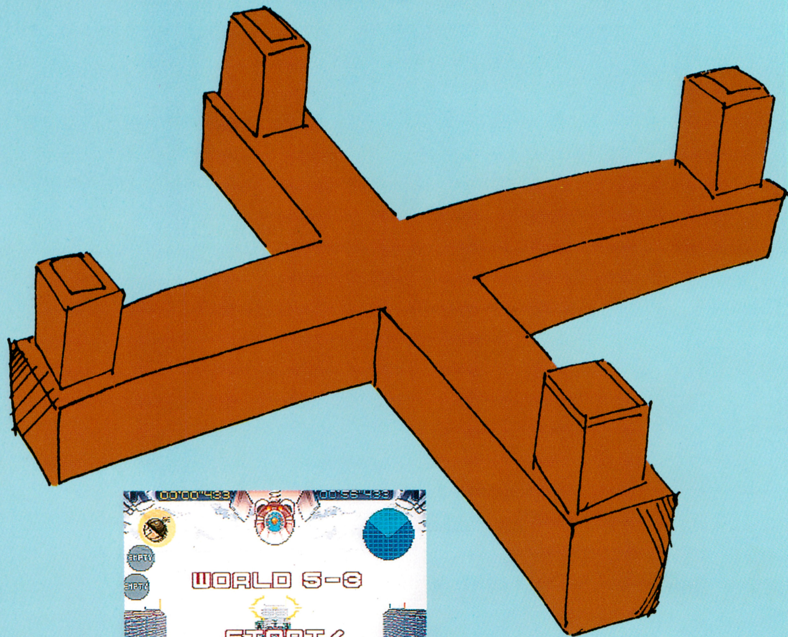
WORLD 5-3Boss ボスステージ

あっちこっちからキューブが飛んできて合体！変形パターンと対処方法を覚えて応戦だ！

いくつものキューブが合体して様々なロボットに変形するこのボス、攻撃形態は4種類あるが最終形態はなく、どのキューブが本体というわけでもない。キューブの状態では攻撃しても全くダメージを与えられず、合体して実体化してときだけダメージを与えられる。ショットを撃ち込む場所は、どこでもよい。

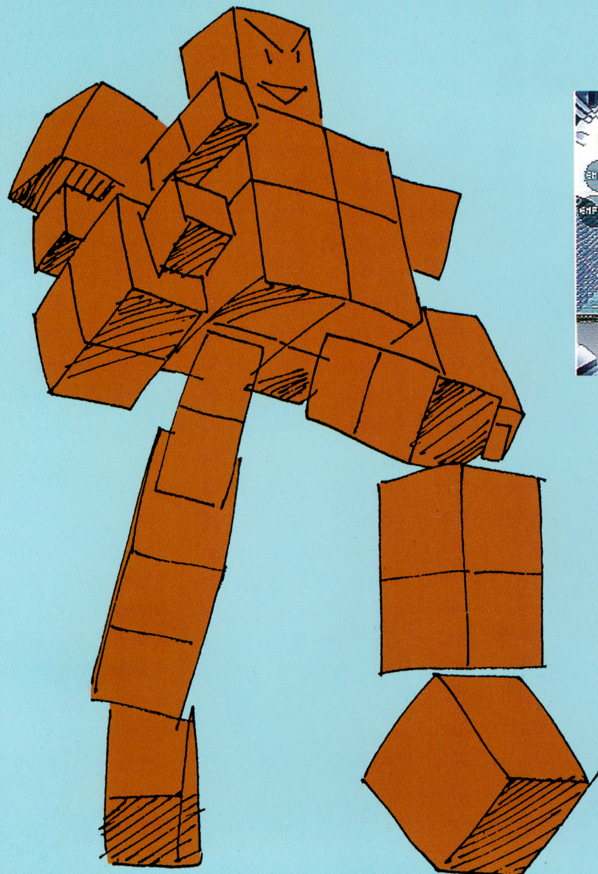
実体化したキューブマッシーンは、一定時間攻撃を続けると再び点滅して変形を始める。合体が解ける直前の点滅時から、ダメージは与えられなくなる。合体時間がどれくらいかは、その時の形態によって様々。どの形態のときにも、できるかぎりこまめに踏みつけ＆ショットの繰り返しが有効だ。

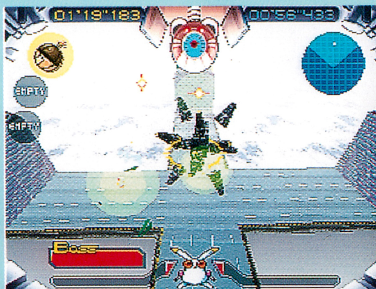
4種類の攻撃のなかには、ミサイルなどの攻撃が激しいものもある。それらの攻撃はジャンプで避けよう。四方にあるビルの裏に逃げるとより確実に回避できるが、ただビルの裏に回っても、ステージ外に落ちてしまうだけ。ビルにロビットをこするようにして、ステージの端の部分に足を引っかけて落下を防がなければならない。

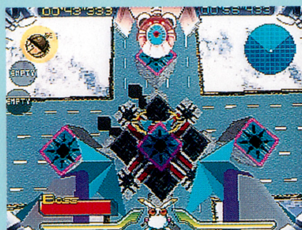


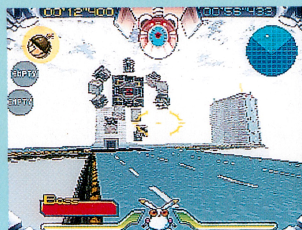


(イラストはエグザクトの設定資料より)







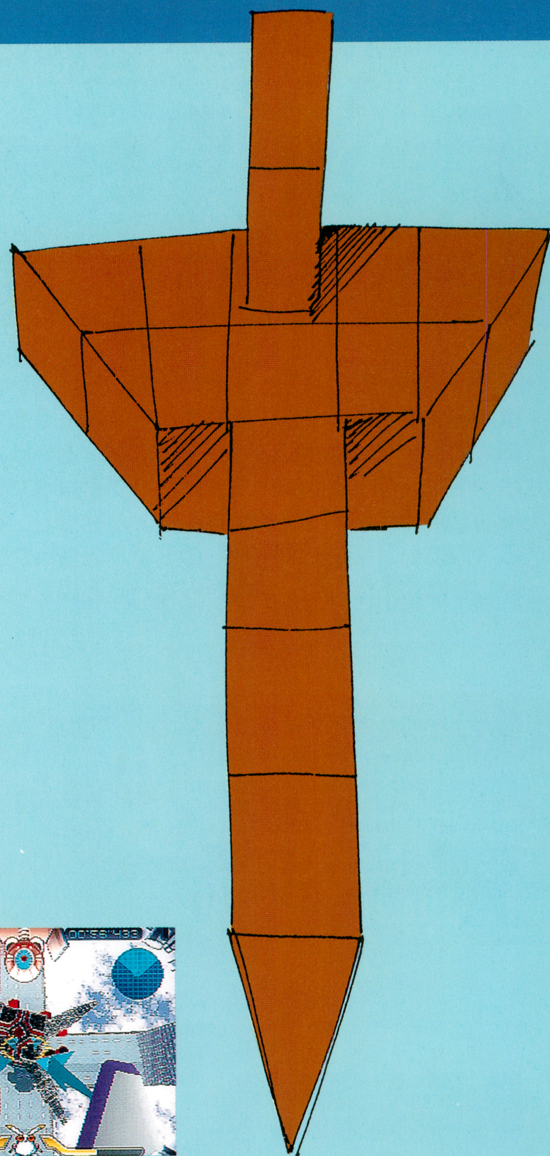


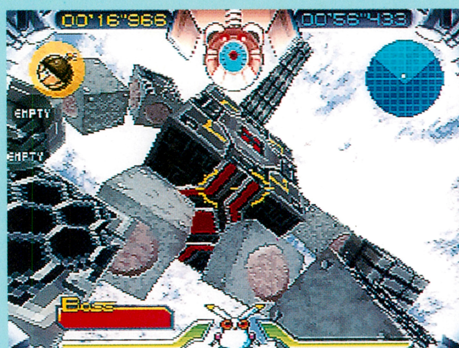
基本攻撃①
回転キューブ

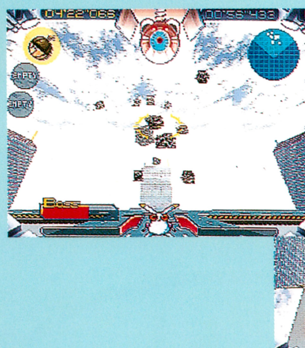
なんの攻撃能力もないキューブマッシーン。合体後しばらく回転を続けて、それが止まると合体が解ける。模様のついたキューブは、回転中にスロットマシンのように模様が変わる。安心して上から踏みつけ＆ショットで攻めよう。

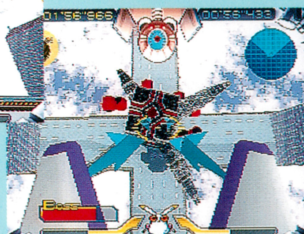








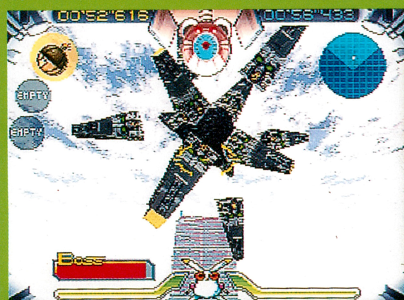




基本攻撃②

機雷型キューブ

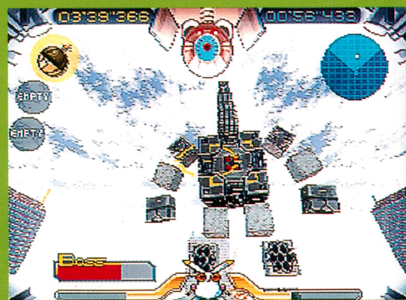
実体化する直前までは、回転キューブと見分けがつきにくい。こちらは非常に攻撃的な形態で、近くにいようものならたちまちグリーンの砲弾の集中砲火を受け、とてつもないダメージを受ける。遠くからショットで攻撃しよう。



基本攻撃③

ロボット型キューブ

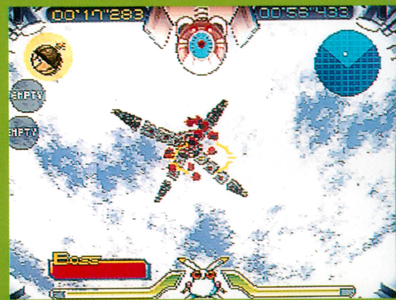
大きなロボットに変形し、ステージ上をウロウロと歩き回る。ふと立ち止まると、首を大きく振りながらミサイルを発射。このミサイル、射程距離は短いが、爆発後に飛び散る破片に当たってもダメージになるので、油断できない。



基本攻撃④

タコ型キューブ

4本足のタコのような形をしたキューブマッシーン。実体化すると足のまわりに赤い玉がまとわりつき始める。それが増えるとロビットのほうに上空から寄ってきて、ロビットの近くで玉をバラまく。玉は地面に当たると爆発する。



研究【4】

How Enemies Are Moving And Attacking

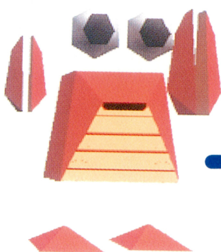
『ジャンピング・フラッシュ！』における敵の攻撃と動きの考察

さて、この「敵の攻撃と動きの考察」もいよいよ終わり。ここでは後半のステージ4～6に登場するザコキャラを中心に見ていくことにしよう。「マンタさん」や「ピラニア」といった水中に生息するロボットや「パラボラコーモリ」や「フクロウマシーン」のように特徴的な飛び方をする飛行型ロボットが登場し、猛攻撃をしかけてくる。他にも、「道路工事ロボ」のドリルを使った細かな上下運動のおかしさは、見た人にしかわからないほど楽しいのだ。

用例
- 移動
- 移動（空中）
- 移動（水中）
- 回転
- ミサイルなどの攻撃
- 停止

カニバブラー

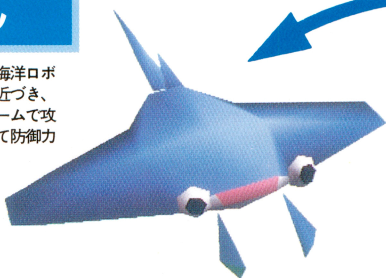
ギョロリとした目と大きなはさみが特徴的なカニ型ロボット。主な攻撃方法として、ハサミを使ったチョキチョキ攻撃と口から泡状のビームを吐く泡攻撃の2つがある。チョキチョキ攻撃をしているときは、敵に攻撃されても、大きなハサミが一種の防御壁となり、逆に相手にダメージを与える。

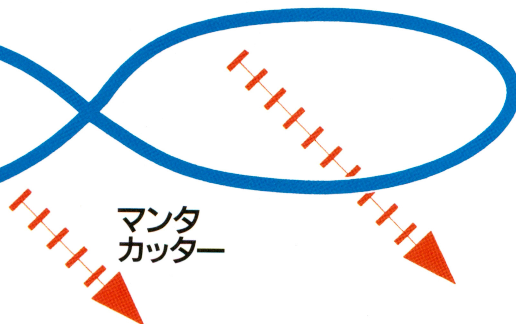




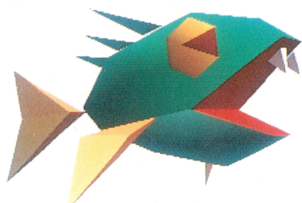
マンタさん

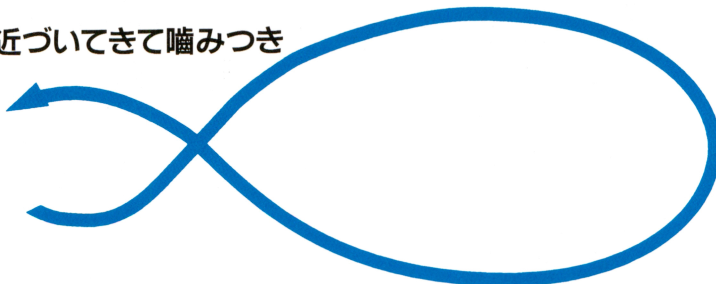
ワールド4の水中部分に登場する海洋ロボット。大きな旋回をしながら敵に近づき、対峙した瞬間にブーメラン状のビームで攻撃する。その体の大きさに比例して防御力は高く、よほどのダメージを受けないかぎり、破壊されることはない。ピンク色の小さな口とクリクリッした目はなんとも愛嬌がある。





ピラニア

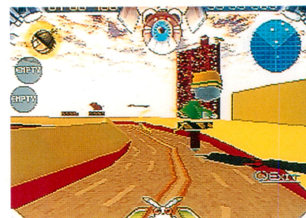




白く鋭い歯を使って敵にかみつく海の暴れん坊「ピラニア」。水中で動きの鈍い敵を見つけては、素早く近寄り、執拗に攻撃を加えてくる。その様子は本物のピラニア顔負けの恐ろしさ。また、水中でも速度を落とすことなく方向転換ができ、その動きの素早さは敵の攻撃から身を守るのに適している。

道路工事ロボ

上下に細かく揺れながら、敵に向かって近づいていく人間型ロボット。強力なドリル攻撃で敵に与えるダメージは非常に大きく、またいかにも道路工事のおじさん風の黄色のヘルメットをかぶり、敵の攻撃から身を守る。何人かの仲間と行動を共にしていることもある。このゲームに登場するなかでも1、2を争うユニークなキャラクターだといえるだろう。

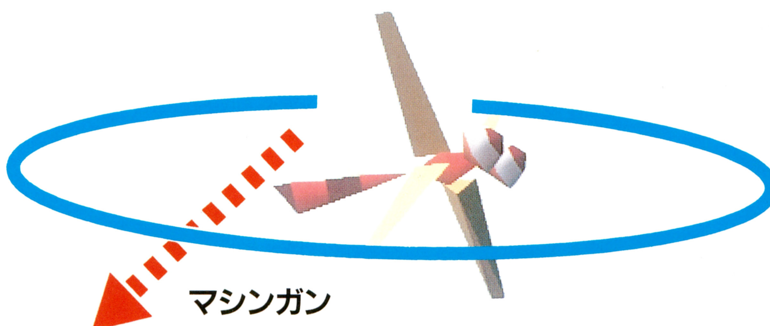


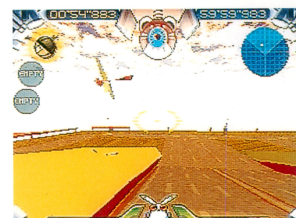




トンボレット

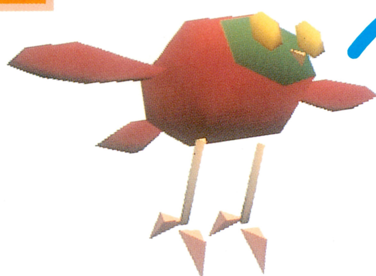
序盤ステージで登場した「トンボ」の仲間で、赤色の小さめの胴体と大きな目玉が特徴的。攻撃力はそれほど高くないが、動きは「トンボ」より小回りがきくので、攻撃してくる敵にとっては厄介な存在になるだろう。敵を発見すると、その頭上をグルグルと旋回、マシンガンを何回か撃ち込んで去っていく。

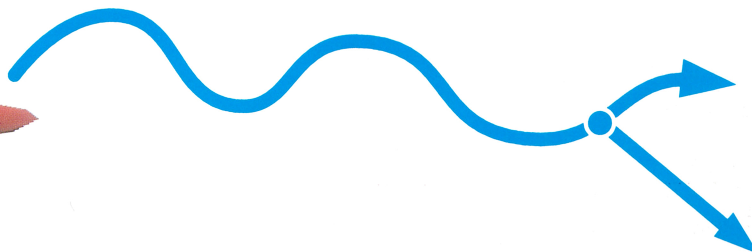




フクロウマシーン

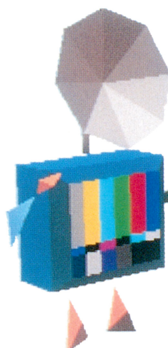
ワールド5、深夜のネオン街ステージに生息するフクロウ型飛行ロボット。ふだんは上空を旋回しているだけだが、敵を発見、攻撃体勢に入ると、一気に急降下接近、その鋭いくちばしと爪で攻撃してくる。ビルの屋上などで油断している敵は恰好の餌食になりやすい。夜でも光る黄色い目がトレードマーク。

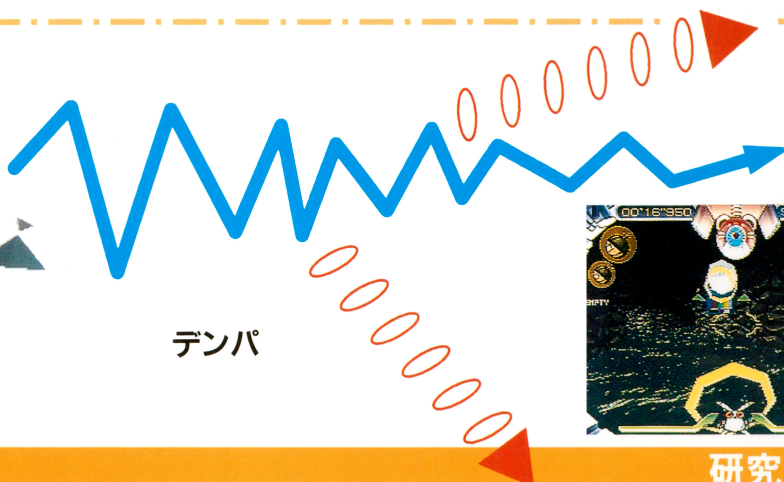




パラボラコーモリ

ふだんは洞窟の天井などにじっとぶら下がっているが、侵入者を発見すると、バタバタと羽根をひらめかせてやって来る、テレビの姿をしたロボット。その頭につけた大きなアンテナからワッカ型の電波を発射して攻撃する。防御力はさほど高くないが、何体かで群れをつくって移動することもあり、注意が必要だ。



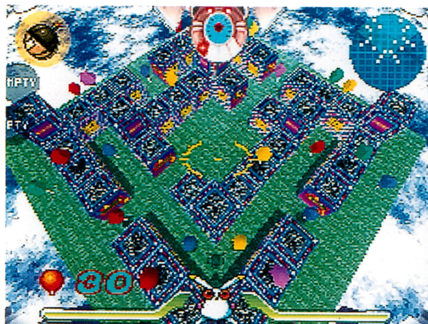




ボーナスステージ紹介

BONUS STAGE

ボーナスステージ紹介の後半はワールド4～6。前半とは随分雰囲気が変わり、どのワールドも複雑&難解になってきた。これらのステージを制覇するもしないも、すべてはロビット乗りであるキミの腕次第。それでもパーフェクトでもらえる1UPは、アロハ男爵打倒の大きな助けとなる大事なボーナス。よく見て覚えて、すべてのボーナスステージでパーフェクトを取るのだ！







WORLD 4

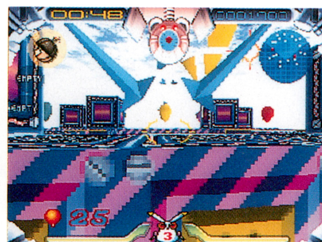
Balloon 30

最難関！ 完璧操作でパーフェクトを狙え！

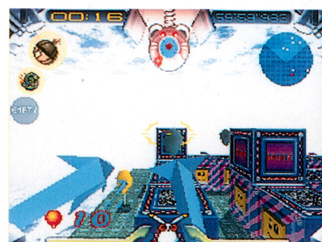
高低差は小さいが、それがかえって風船を割る手間を増やしている。完璧なパターンを作って挑むしかない。

スタートしたら後退しながら前方の風船を破壊。外周よりひとつ内側の通路を、風船を壊しながら回る。その間にブロック上の黄色い風船ふたつも破壊して、1周する間に10コの風船を壊す。ここまで約25秒。急いで外周に出る。外周の風船を壊して回るついでに、ブロック上の風船もジャンプ＋横移動＋ショットで壊す。ブロックとブロックの間の風船も忘れずに壊すように！

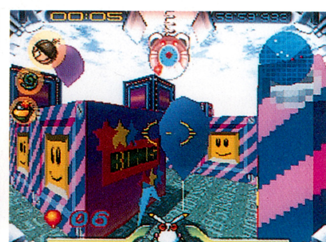
こうやってクリア！



▲まずは内周の風船から。ブロック上にある黄色の風船は、このようにジャンプ＋ショットで。



▲ここからが勝負。外周の風船を撃ちつつ、ジャンプしてすかさずブロック上の風船も処理。



▲回りながらブロックとブロックの間にある風船も確実に壊す。タイムの余裕はまったくない。

ひとくちメモ

ボーナスステージでも特殊兵器を使おう

ボーナスステージの風船を壊すと、特殊兵器が出てくることがある。ストックがいっぱいになったら、使わなきゃソン。なんといっても、特殊兵器を使えば短時間で大量の風船を壊すことができるのだから、パーフェクトを確実に狙っていきたいのなら積極的に使っていくべきだ。せっかく出てきた特殊兵器を、「ストックがいっぱいだからいらない」といって見過ごしてしまうのは、あまりにもったいない。ひとつ使って、すぐに目の前の特殊兵器をいただくのだ。

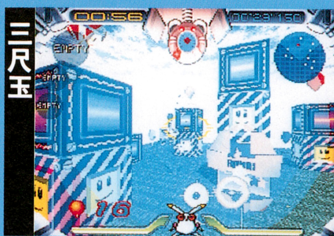
ステージの形や風船の配列にもよるが、どの特殊兵器もボーナスステージでの効果は大きい。特に広範囲に影響のある三尺玉は効果てきめんだ。左にワールド別に効果の高い特殊兵器をリストアップしたので参考にしてほしい。

また、ここでEXTRA BONUSのために特殊兵器を3つとも同じ種類に揃える、といった小技も使える。運の要素が強く絡むが、ボーナス狙いながらやってみてもおもしろいだろう。

ワールド別おすすめ兵器

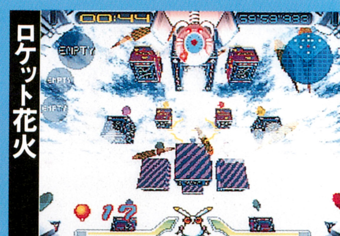
	特殊兵器
1	三尺玉
2	てっぽう
3	てっぽう
4	ねずみ花火
5	ロケット花火
6	三尺玉

三尺玉



▲どのステージでもそれなりに効果の高い三尺玉。風船が密集している場所に向かって打ち上げよう。

ロケット花火



▲風船が密集していないと効果が上がらない三尺玉に対して、散らばった風船を素早く壊せる。

ねずみ花火



▲細かい通路が多い場所に適しているねずみ花火。ジャンプして上空から降らせる、という使い方も。

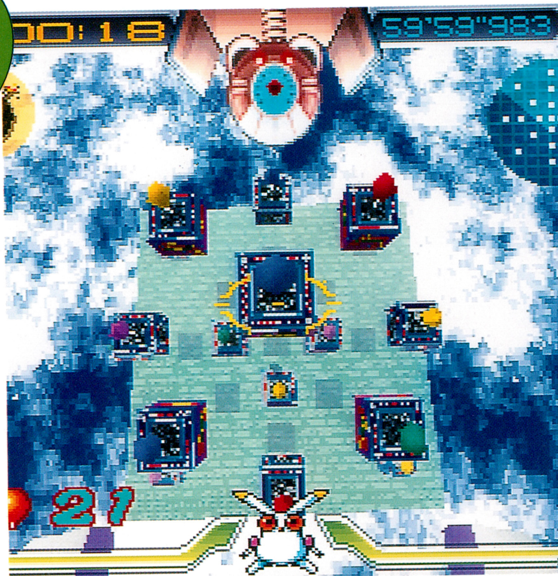
てっぽう

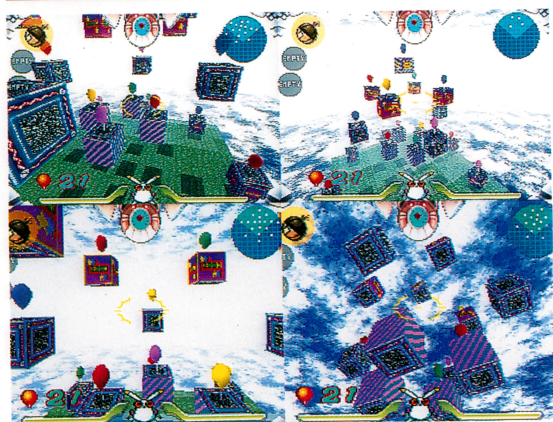


▲直線上の風船をズバズバ突き破ってくれるてっぽう。使う場面次第では、どの武器よりも強力だ。

WORLD 5

Balloon 21



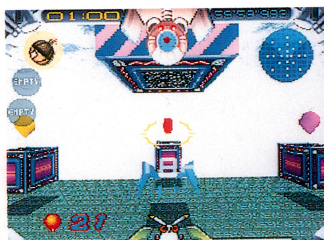


ブロックの上から風船を狙い撃ち！気分はスナイパー

このステージは高低差が大きく、21コの風船がバラバラに置かれている。これをひとつひとつ壊して回るのは時間のムダだ。これをいかに効率よく破壊するかが課題だ。

スタートしたら正面の赤い風船を壊して、そのブロックに乗る。そしてそこから左右に視点を動かして、同じ高さにある風船をすべて撃ち落す。素早く照準を動かして、チャッチャと片づけよう。次に、ほぼ真上にあるブロックに2段ジャンプで乗る。ここから先ほどと同じように、すべての風船を狙い撃ちするのだ。R1ボタンと方向キーを使って照準を定め、次々と風船を狙い撃ち。落ちついていこう。

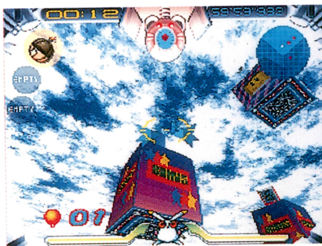
こうやってクリア！



▲最初に、ジャンプしつつ赤い風船を壊す。そのまま2段ジャンプで、ブロックの上に乗る。



▲あと40秒くらいあれば安心。このブロックの上から、あちこちの風船を狙い撃ちする。



▲撃ちにくい風船があったとしても、このブロック上でちょっと位置を変えれば狙えるぞ。

WORLD 6

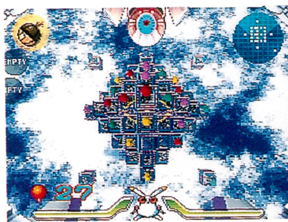
急降下爆撃！直線的な動きで風船を一気に破壊

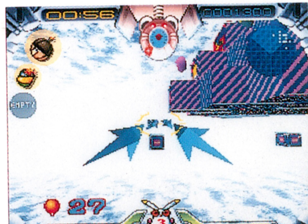
スタートしたら、左右の風船をその場から狙い撃ち。スグに山型の足場に飛び移り、頂上に登る。頂上からさらに2段ジャンプ。そのまま急降下しながらショットを連発し、直線上の風船をすべて打ち抜く。下りきったらまた頂上へ。これを繰り返せば、余裕でパーフェクト。

Balloon 27

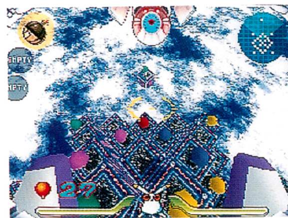


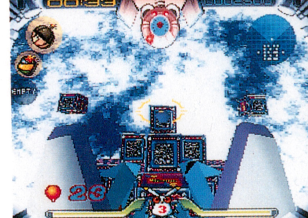
こうやってクリア！



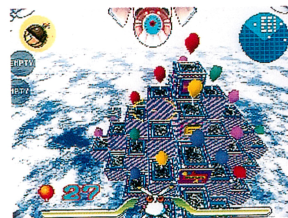


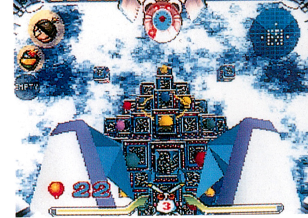
◀スタート地点から狙い撃ち。これはいつもの要領で。落ちるなよ。





◀山の頂上から急降下しつつ、一直線に風船を撃ちまくる。





◀エリアを変えて、それを何度も繰り返せば必ずクリアできる。

MAP攻略

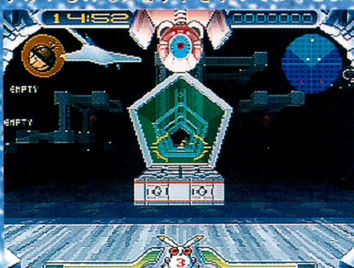
WORLD 6-1

ロビットついに宇宙に進出！待ち受ける危険



POINT 1-E

スタート前にある足場はちょっと離れたところにある。一見するとそのまま歩いて行けそうだが、実はロビットが落ちてしまうだけの隙間がある。ちゃんとジャンプして乗るように。その先の通路に行くときも、ジャンプして行かなければ同じようにロビットは落ちてしまう。特に上級者はこういうところで引っかかりやすい。気を付けよう。それから、通路の中にはピラニアがいるのでショットを撃っておくとよい。



◀こうやって見ると歩いて渡れそうな気がしてしまう。慣れは怖い。

POINT 10-H

ジェットポットのある床。ごちゃごちゃした空間とはちょっと離れてポツンとある足場だが、独立している足場だけに移動には注意を払わなければならない。2段、3段ジャンプを使って、間違いなく飛び移るように。この周囲には敵が飛び回っている。ジャンプ中に敵に接触でもしようものなら……。危ない、と思ったらR1ボタン＋方向キーで視点を動かし、ショットで敵をやっつけよう。

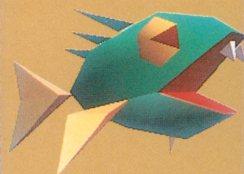


◀マンタさんは攻撃してくる上に、体が大きいのでぶつかりやすい。

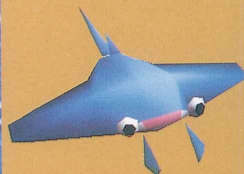


この面に出てくる敵

ピラニア



マンタさん



モンスターフラワー

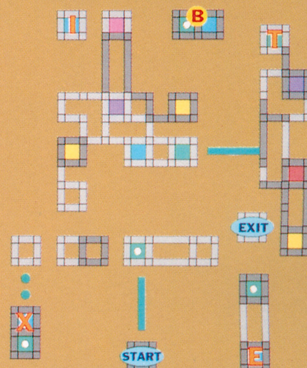


骨組みの狭い足場に気を付けろ

　さすがに最終ステージは、攻略難易度が高い構造になっている。ここには陸と呼べるものはなく、細い足場と少しの平面の間を通って行くしか道はない。もはや操作技術とかそういったものよりも、集中力とか注意力といったもののほうが重要視されるステージだろう。クリアするために必要なのは、ジェットポッドの位置を覚えることと、正確に操作すること。ジェットポッドはステージの四隅に配置されており、３段ジャンプを使って飛んで行けばサクサク回収できる。ただし、確実に決めなければロビットは宇宙の彼方に消える運命になる。自信がなければ、細い足場を丁寧に歩いていくしかないだろう。中途半端な技術では、何もできないシビアな舞台であることを忘れずに。

　半透明のチューブ状の通路は上に乗ることもできるが、天井が山型になっているのでズルズルと落ちてしまうことを忘れずに。ところどころにある光る星形のフロアに乗ると、勢いよく真上に跳ね上がる仕組みになっている。

上から見た図



WORLD 6-2Boss ボスステージ

ジャンプ力、移動速度、攻撃力共にロビット以上！シャープな動きと戦略で陥れるしかない！

４種類の攻撃を次々と仕掛けてくるニセロビット。スタート直後は執拗にロビットを踏みつけにやってくる。こちらもジャンプ＆ショットで応戦しよう。もしニセロビットの頭上を取ることができれば、すぐにショット＆踏みつけに作戦変更。一定量のダメージを与えると、ニセロビットは奥にあるコロシアムの入場門に向かって走り出す。このときがチャンス。後を追い、ショットをガンガン撃ち込もう。

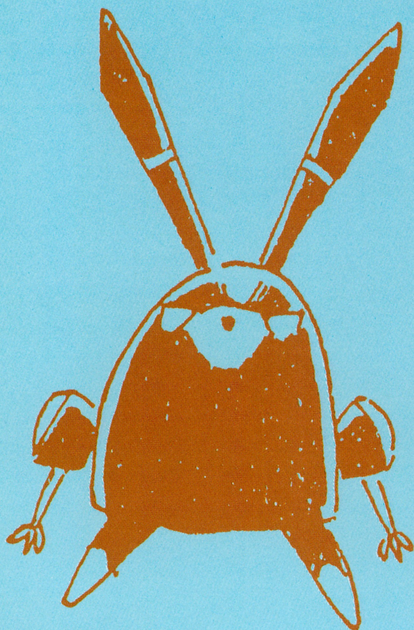
ニセロビットが入場門の上に乗ると、門から子ロビットが出てくる。こうなると、今度は子ロビットすべてを倒さない限り、ニセロビット本体にはダメージを与えられない。子ロビットはロビットに向かってジャンプしてくる。攻撃は体当たりしかないが、数が多いので手を焼く。２段、３段ジャンプで頭上を取り、ショット＆踏みつけで対処しよう。子ロビットを倒すと、ニセロビットは門から下りて走り出す。再び地上での一騎打ちだ。そしてある程度ダメージを与えると、また入場門に乗って子ロビット攻撃。この繰り返しだ。



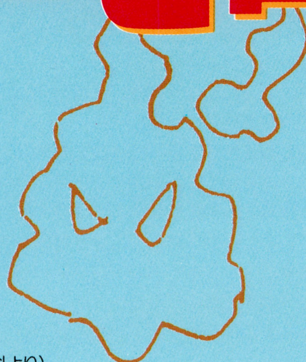




ニセロビット









（イラストはエグザクトの設定資料より）





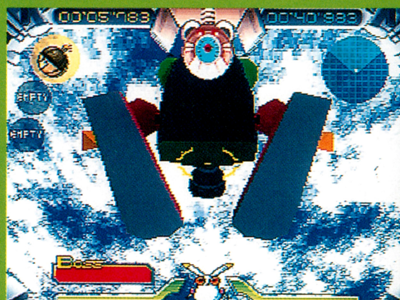




基本攻撃①

踏みつけ

ニセロビットはとても高くジャンプする。ロビットを踏むため、ロビット以上にジャンプする。頭上を取られたら諦めて、逃げ回るのが一番。先に頭上を取ってしまえば、このジャンプ攻撃の脅威はなくなるだろう。



基本攻撃③

イリュージョンアタック

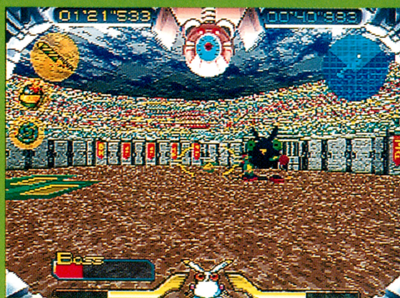
「ドキューン／」という音と共に、残像を残しながら高速で突進する攻撃。当然ながら、地上で待ちかまえていたのでは真正面から体当たりを受ける。突進する前に、一瞬だけ下を向くのが合図だ。急いで逃げろ。



基本攻撃②

プラズマバルカン

緑色の強力なバルカン砲を連射してくる。ロビットがどこにいようと、ジャンプしていようとも確実に銃口をこちらに向けて攻撃する。攻撃中は無防備だが、反撃のヒマも見つからない。これも逃げてしまうのが妥当だ。



基本攻撃④

子ロビット攻撃

ニセロビットが陣取った入場門から、子ロビットが出てくる。子ロビットはジャンプしながらロビットに近づき、体当たり攻撃をしてくる。このときニセロビット本体には攻撃が効かず、子ロビットをすべて破壊するまで動かない。





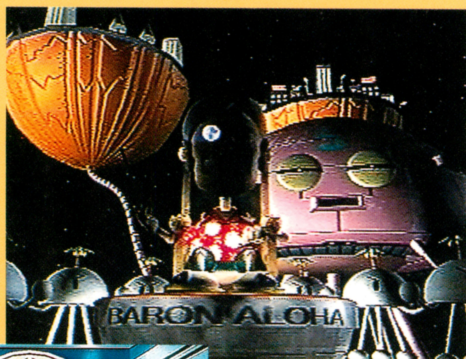
バロン

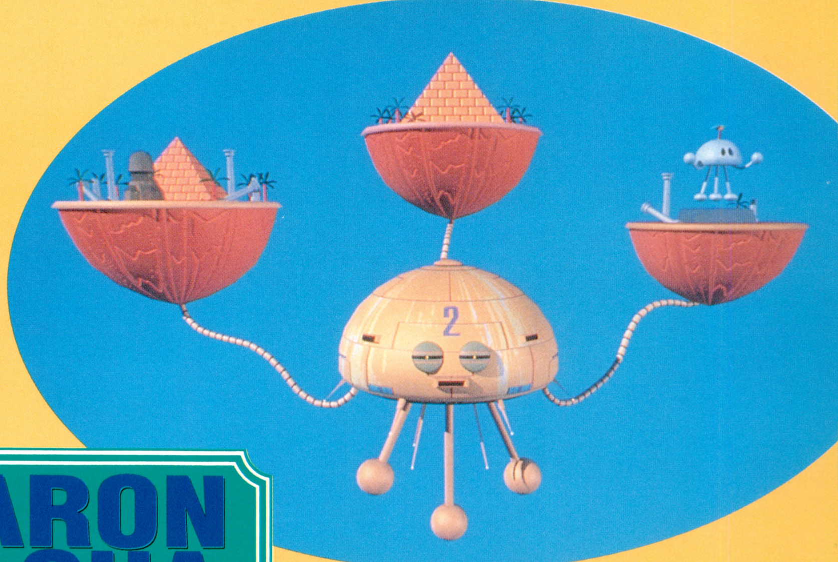
お元気ですか？
わたしの名前は
アロハ男爵です
どうぞよろしく





アロハ





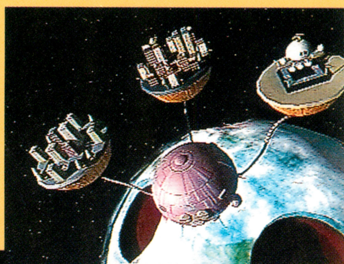


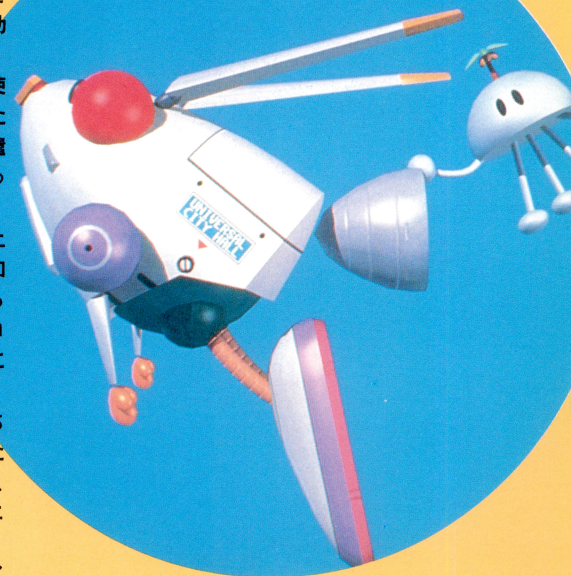
BARON ALOHA



現在64歳、独身。水瓶座。趣味はスケートと遺跡発掘。水羊羹とトコロテンが好物。宇宙の果ての「マカダミア星」の名門貴族の嫡男として生まれ、子供のころから、その明晰な頭脳と活発な行動力で神童としてその名を知られる。16歳にして、マッドサイエンティストとしての自分の才能に気づき、マカダミア星征服計画を次々と実行。そのことごとくが失敗に終わり、19歳でマカダミア星を追放される。それ以来、3000種類にもおよぶ計画を立て、宇宙にその名を知られる存在となるが、それらの計画が成功したという事実は、寡聞にして知らない。

今回の事件は、そんな彼が「クラゲラーG」を使って、勝手に惑星を切り取り、私物化、別荘化したことによって引き起こされた。宇宙市役所から派遣されたロビットを相手にまわし、アロハロボを使っての八面六臂の活躍は記憶に新しいところ。





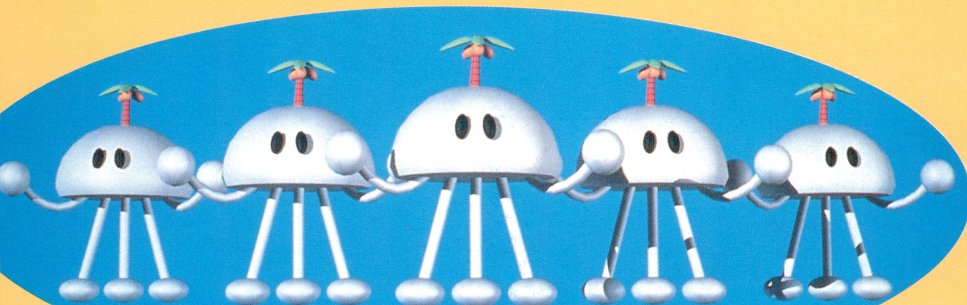
彼の名前はアロハ男爵。悪の科学者にして、史上最強のグレート・マッドサイエンティスト。謎の知的生命体ムームー星人を引き連れ、近隣住民を弱らせる困ったおじさん。英語でバロン・アロハ。「アロンアルファ」は接着剤。アロハシャツに必要以上に固執する奇妙な怪人。あるいは変人。

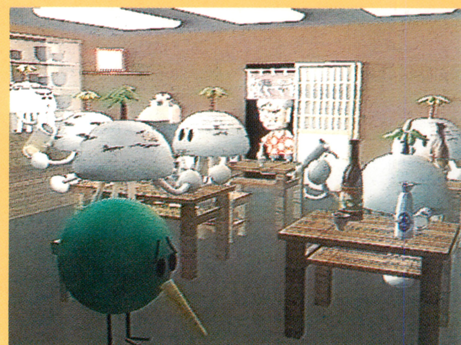
そのどこか情けない感じを受ける容姿は、僕たちの心に焼きついて離れない。不思議な魅力を持ったわがまま一代男……。「この世に科学のあるかぎり、わしは必ず舞い戻る。また会う日まで、アロハオエー!」とか……。

そんなわけで、彼の姿を見かけたら、僕らも「アロハオエ!」って挨拶をしようと思うのだ。









WORLD 6-3 Boss ボスステージ

ブリキのオモチャと侮るなかれ。これぞ3段変形マルチ攻撃型アロハロボットだ！

アロハロボット

第１形態の攻撃パターンは３つ。ニプルバルカン、フィンガーミサイル、ファイヤー地揺れ。ファイヤー地揺れは、アロハロボットの着地寸前にこちらがジャンプすれば１回のジャンプですべて避けられる。問題はニプルバルカンとフィンガーミサイル。攻略法は単純明快。攻撃前のポーズを見て、ニプルバルカンのポーズだったら後退しながらジャンプ＆ショットで反撃。フィンガーミサイルだったら急いで接近して、足下でショット。しかしこれは、正反対の二者択一を一瞬で判断しなければならないので、慣れるまでは苦労するだろう。

第２形態の攻撃は２種類。フィンガーミサイルと、ボール状のミサイルをまき散らす攻撃。フィンガーミサイルはジャンプで避けつつ迎撃。ボールミサイルの攻撃時は無防備なので、そこを狙い撃ちする。

最終形態はアロハロボットの首だけがグルグルと高速で回転して、ロビットに体当たりを仕掛けてくる。決して強いとは言えないが、動きが速く比較的ダメージを受けやすい。特殊兵器が残っていれば、どんどん使おう。









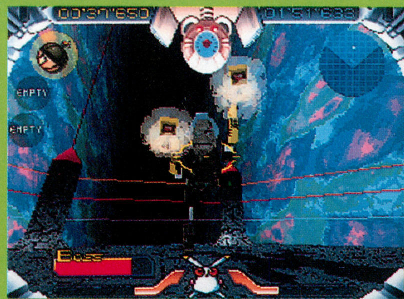
基本攻撃①
ニプルバルカン

バルカンを発射する前に、両腕を頭の後ろで組み、左足に右足を掛けるという、ちょっとだけ悩ましげなポーズを取る。胸から青白いバルカンを大量に撃ってくる。これは前後どちらかに動き続けていればかわすことができる。



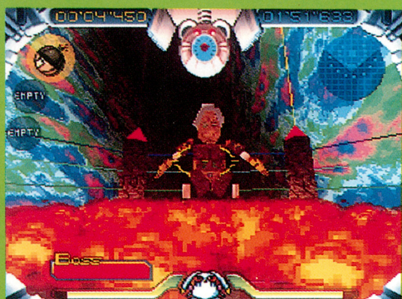
基本攻撃②
フィンガーミサイル

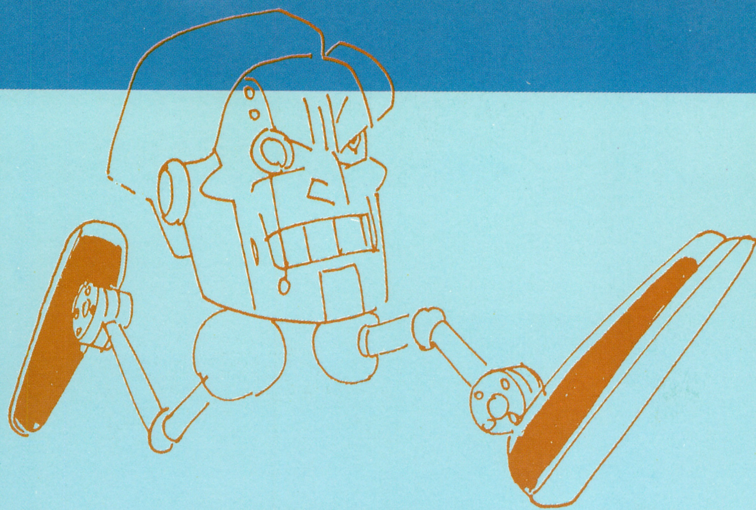
体を前傾にして両手を突き出し、その指先からホーミングミサイルを発射する。ところがこのミサイル、ロビットがアロハロボットの足下にいるとホーミングが追いつかず、アロハロボットの後ろで床に落ちてしまうのだ。



基本攻撃③
四股ボンバー

大きくジャンプしたアロハロボットが着地すると、着地点を中心に波紋が広がるように炎が走る。その炎に当たると、ダメージを受ける。これはアロハロボットが床につく直前に、ロビットがジャンプすることによって回避できる。







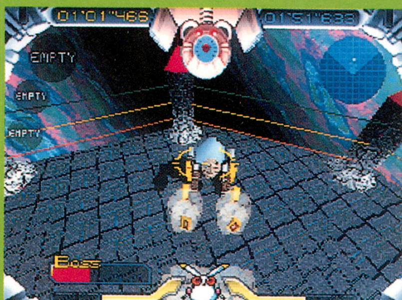




基本攻撃④

フィンガーミサイル

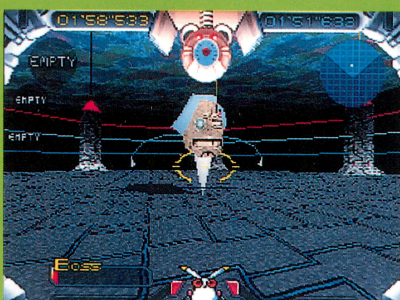
第２形態でのフィンガーミサイル攻撃。今度はアロハロボットに足がない状態なので、死角を用いた攻略は不可能。ジャンプで避けるか、キレイに叩き落とすかしなければならない。基本的に反撃は難しいと考えたほうが安全だ。



最終形態

回転ヘッドアタック

最終形態ではついに手（？）と顔だけになってしまうアロハロボット。その軽い身のこなしで、ドリル状の首部分をロビットに叩きつけてくる。とにかく素早いので、よく見て体当たりをかわし、動きが直線的なときに狙い撃ちだ。

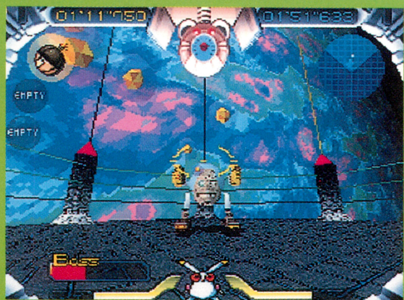


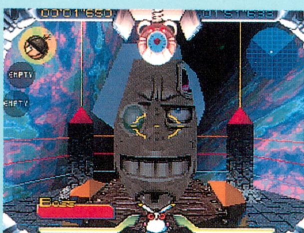
（イラストはエグザクトの設定資料より）

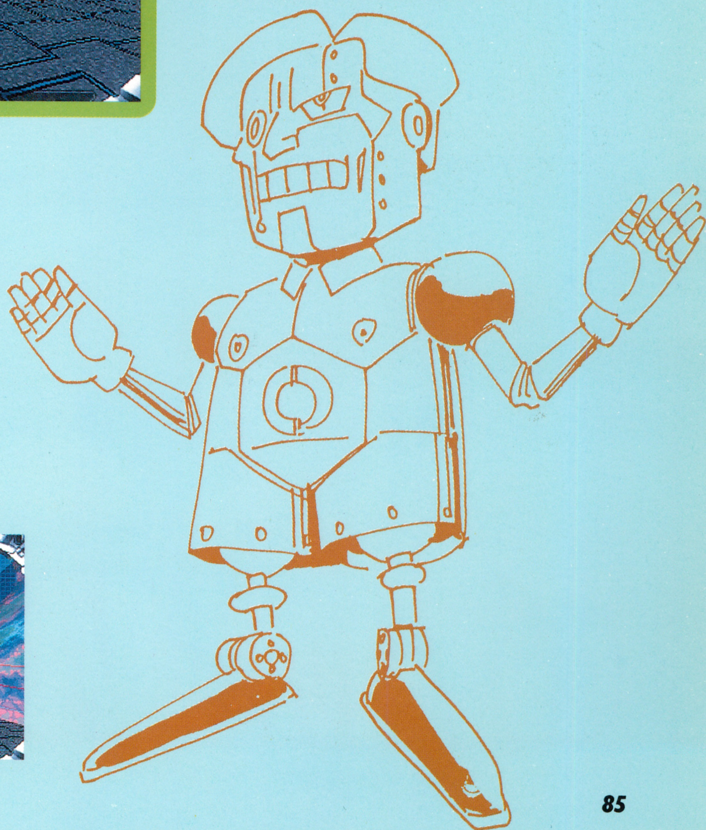
基本攻撃⑤

クリスタルアイ

アロハロボットが、黄色と紫のボール状のミサイルを空中にバラまく。ミサイルはしばらく空中を浮遊し、突然ロビットに向かって急降下してくる。このミサイルを出している間、アロハロボットは無防備。攻撃のチャンスが訪れる。

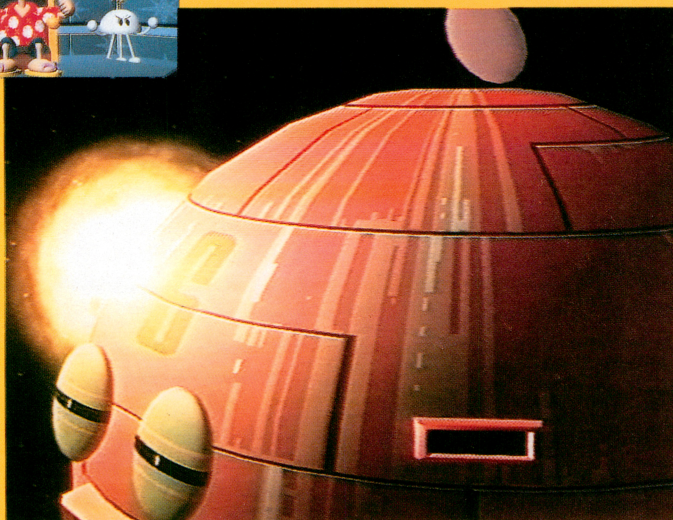


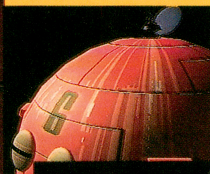


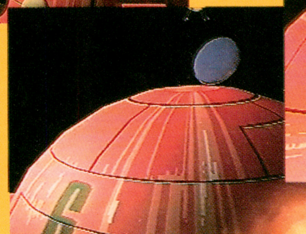


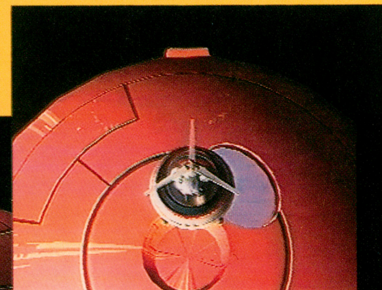


わしの大切な別荘地
別荘地がぁ!





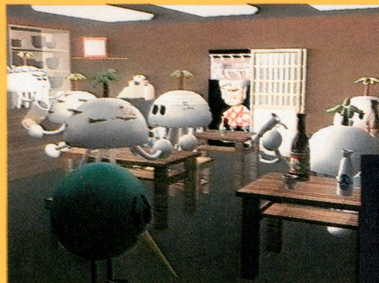




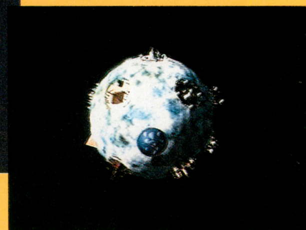


アロハ
オエー!





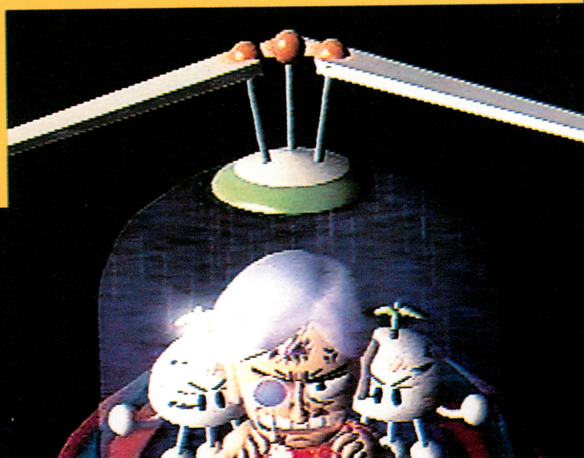


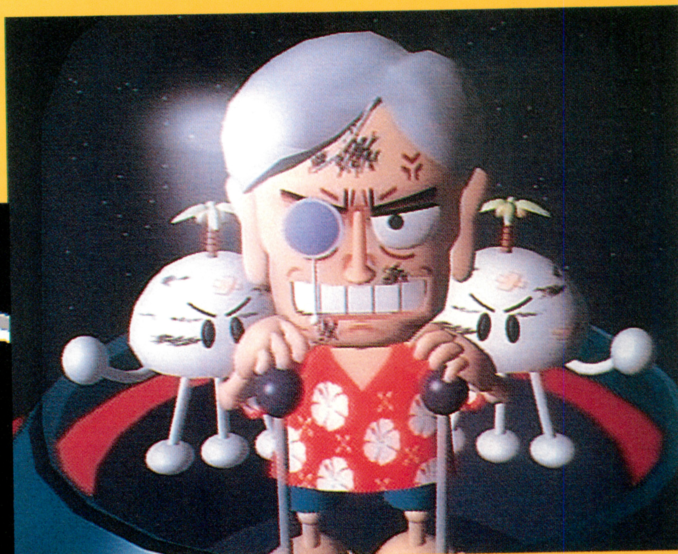


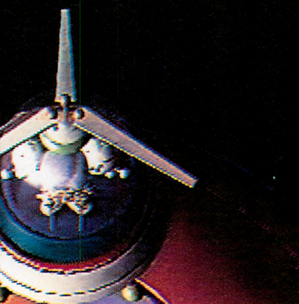
エンディング・ストーリー

GAME WAS OVER.

がぁ！

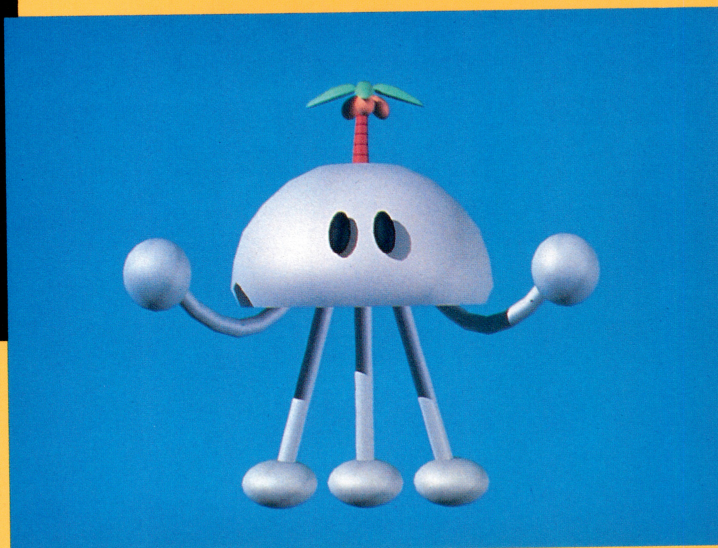


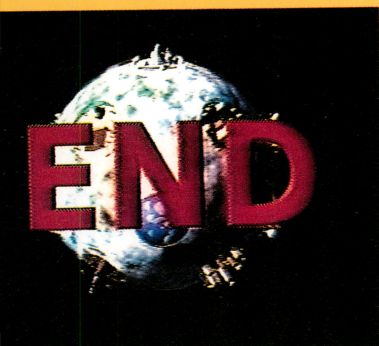




暗闇に一筋の閃光がほとばしる。大爆発を起こし、沈みはじめるクラゲラーG。その中から、見覚えのあるUFOが１機飛び出した。なかにはもちろん、怒り狂うアロハ男爵の姿が見える。「あぁ、わしの別荘が！　この作戦も失敗か……わしは断じて負けてはおらん。おらんが今日は許してやろう。おぼえておれよ小役人。この世に科学のあるかぎり、わしは必ず舞い戻る。また会う日まで、アロハオエー！」あははは、くやしがってるぞ。もう、戻ってこなくてもいいぞー なんてね。ふたたび静かになったロビット船内から、輝く星々をじっと見上げる。切り取られていたアロハの別荘地が次々ともとの惑星におさまっていく。「これで、ジ・エンドってとこかな」なんてひとりごちていると、ガガーという音とともにクマゴローが喋りだした。「なーにしてるんスか。また出動っス！」

……わしは断じて負けてはおらん





男爵様にもほんとうに困ったもんだムー

CHALLENGE! ANOTHER "JUMPING FLASH!"

TIME ATTACK
タイム　アタック

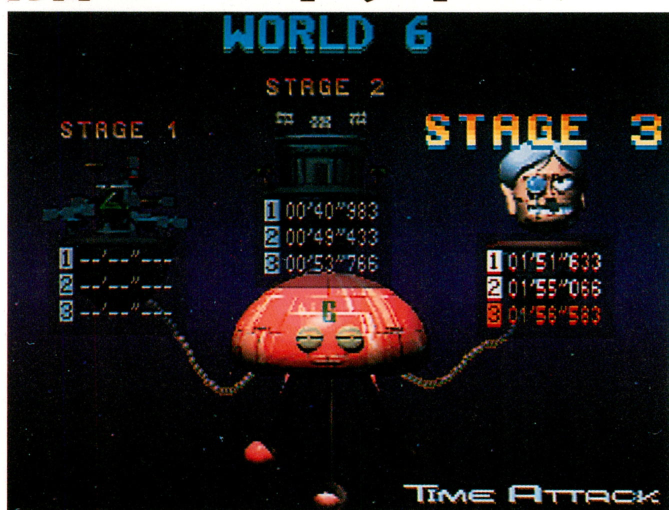
スピードクリアに挑戦。目指せベストタイム!!

タイムアタックは、ひとつのステージをいかに早くクリアするかを競うモードである。ステージ開始からクリアまでの純粋なクリアタイムを競うのだ。4つのジェットポッドを集め、EXITの上に乗るだけ。ボーナスステージにも行けるし敵も出るし、大陸からも落ちる。タイムアタックといえども、通常のプレイ時と全く変わらない条件で行なわれるのである。

唯一変わっている点といえば、スコアと残機数が表示されないということ。したがって、1度ミスしたら最初からリトライ。ボーナス得点は入らないので、ジェットポッドを取る順番はどうでもよい。それを踏まえてルートを決めよう。


◀このモードに挑戦すると、プレイはどんどん洗練される。ハマリ度高し。


◀ボスステージ以外にも、なかなか攻め甲斐のあるステージが揃っている。



▲この画面にタイムが並び始めるとやめられなくなる。1000分の1秒まで縮め始めたらもう最後。通常モードではまったく刺激を感じられなくなってしまうかもしれない。みんなで競い合おう。

タイムアタックの心得

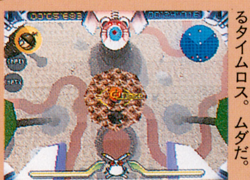
■ポッド回収ルートを定める

ジェットポッドとを回収するルートを、ちゃんと覚えてからトライしよう。行き当たりばったりでプレイしても、絶対にタイムはよくならない。直線距離はもちろん、敵の配置やジャンプの回数など、様々な要因によって最短ルートは決定されるのだ。


◀方向転換の時間すら惜しむようになれば究極。

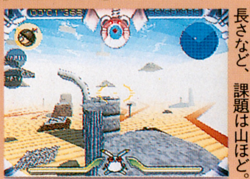
■動作を最適化する

ジャンプの軌道は山なりで、ジャンプボタンを長く押せば押すほど、大きな弧を描いてジャンプする。やたらに大きなジャンプをすると、必要以上の滞空時間はすべてロスになってしまうのでもったいない。したがって、ジャンプの使用は最小限にしたい。


◀やたらに飛ぶのは単なるタイムロス。ムダだ。

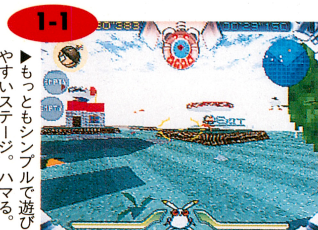
■ムダなジャンプを控える

意味のない動作をしない。それはクリアルートを決めることの次に大切なことだ。タイムを縮める上で、無駄な動作を削っていくというのは基本である。そして最終的にタイム争いの大きな鍵を握るのが、正確でムダのないコントローラー操作なのだ。


◀歩く距離やジャンプの長さなど、課題は山ほど。

ここで、タイムアタックに向いている、楽しむことができるおすすめステージを紹介しよう。基本的にボスステージはどれもタイムアタックのしがいがある。シューティング要素が高いので、プレイヤーの腕が大きく反映されるところでもある。そのほか、クリアルートが作りやすいステージやシンプルなステージはタイムアタック向き。逆にランダム性の高いステージは、タイムアタック向きとは言えない。

ちなみにタイムアタックモードは、プレイヤーがそこまでにクリアしているステージだけしかプレイできない。ゲームをコンプリートして初めて、すべてのステージが選択できるようになるのだ。なお、記録はセーブ機能を使ってメモリーカードに保存できる。

1-1

▶もっともシンプルで遊びやすいステージ。ハマる。

1-2

▶ボスステージの難関。運の要素も比較的少なくグー。

6-2

▶基本的にシンプルな面は集中できるので遊びやすい。

6-3

▶アロハロボットはパターン攻略。操作短縮が命。

Extra Game
エクストラゲーム

驚異の6段ジャンプ体験モード!!

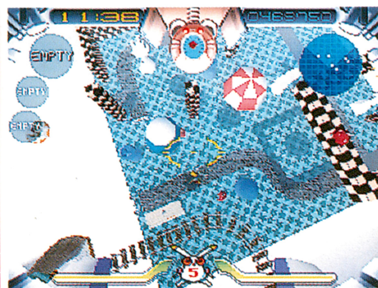
ある程度ゲームが進むと、ゲームスタートの表示の横にワールド表示が追加される。これはコンティニュープレイのためのものだが、100万点以上でクリアすると、ここに『EXTRA』の文字が現れる。このモードに合わせてゲームスタートすると……一見なにも変わっていない。が、ジャンプすると違いが分かる。何度もジャンプボタンを押していると、2段、3段……4段？……5段？？……6段!! と、なんと6段ジャンプまで可能なスペシャルモードに突入するのである。その6段ジャンプのすごさと言ったら、ゲームバランスが音を立てて崩れるほど。6段もの高さまで昇れるとなると、それこそステージの端から端まで（ちょっと大げさ）移動できるほどの大ジャンプになる。どんなステージでもサクサククリアできるのだ。しかし残念なことに、このエキストラゲームはあくまで本編のオマケ程度のものでしかない。コンティニューはその場に限り可能だが、その情報はセーブできない。エキストラゲームでエンディングを見たければ、最後まで通してプレイするほかないのだ。ちょっと根性がいるかもしれない。

6段目!!



ものすごく高い

5段目



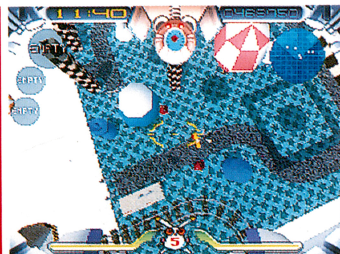
とても高い

怖い!!

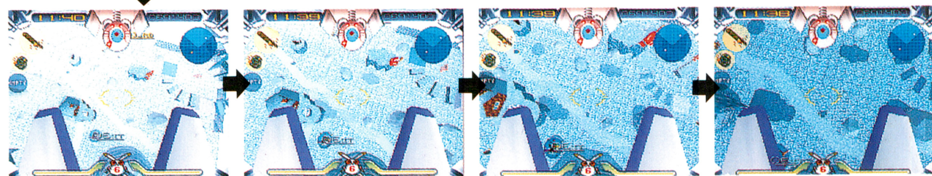


◀これが6段ジャンプから落下するときの図。これから想像を絶する死のダイビングが始まる。が、ロビットは全然平気。壊れない。

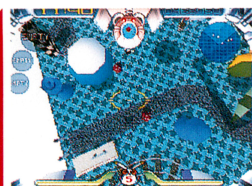
4段目



かなり高い



3段目



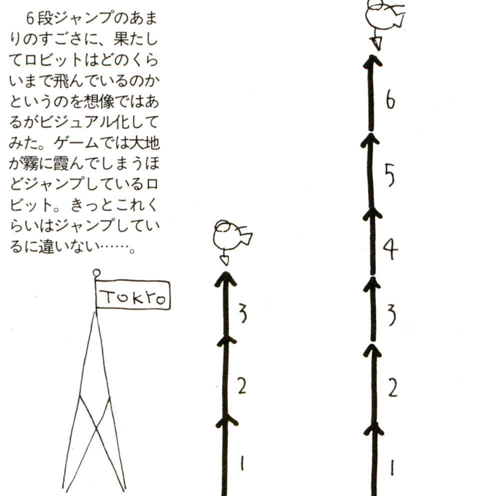
2段目

1段目

ふつうはここまで。

これくらいはジャンプしている!!

6段ジャンプのあまりのすごさに、果たしてロビットはどのくらいまで飛んでいるのかというのを想像ではあるがビジュアル化してみた。ゲームでは大地が霧に霞んでしまうほどジャンプしているロビット。きっとこれくらいはジャンプしているに違いない……。



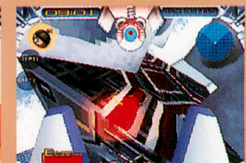
6段ジャンプはこんなに嬉しい

6段ジャンプができると、いろいろと便利なことがある。最後にそれをざっとまとめてみた。

まず、ダンジョンで無理矢理ジャンプボタンを連打していると、天井に頭をぶつけつつ空中に浮いたまま移動できることが分かった。それから、思いっきり上空を飛んでいると、敵の攻撃に全くあわずに済む。同時に、地上のマップを一望できるというのも気持ちがいい。さらに、ボス戦のときに目一杯高いところから踏みつけると、とても大きなダメージを与えられる。これは実用的だ。



▲地上を遥かに見おろしてみるの図。かなり気持ちがいい。



▲ボスの上に急降下。与えるダメージ量は、単なる踏みつけと違う。

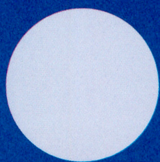


I am NOT a JellyFish I am NOT a JellyFish I am

Not a JellyFish

ぼくは、くらげじゃない。

ぼくは丸くてフニャフニャしているけど、
「くらげ」なんて名前じゃないのだ。ちゃんと
「ムームー星人」という名前があったりするのだ。
悪の科学者アロハ男爵のリッパな手下として宣言する!
ぼくは決して「くらげ」なんかじゃない!



MAKING OF "JUMPING FLASH!"

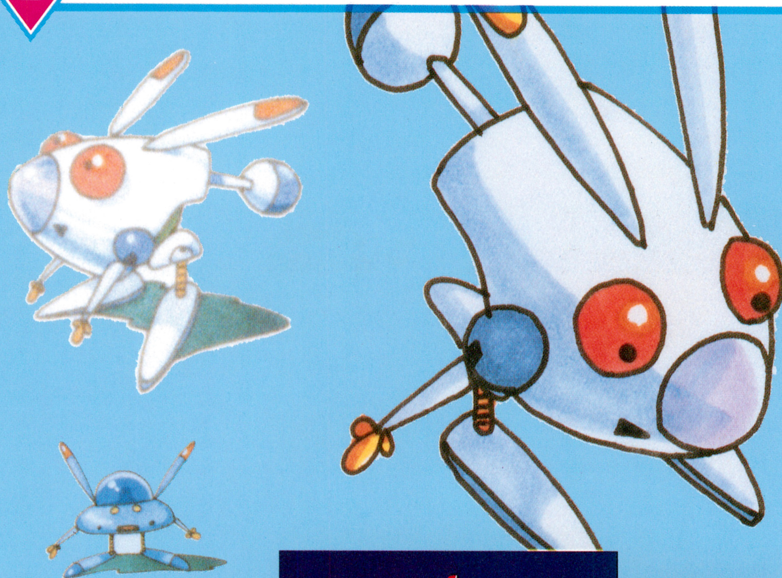
『ジャンピング・フラッシュ!』のポップでかつ、「おもちゃ」的なキャラクターや世界観を作りだしたのは子供向けテレビ番組『ウゴウゴルーガ』で有名なCG制作会社「ウルトラ(現ムームー)」の白佐木和馬氏。このページでは彼が、制作段階で描いたスケッチやイメージイラスト、モデリングしたCGなどを見ながら、その不思議な感覚の源を探っていきたい。乞御期待。

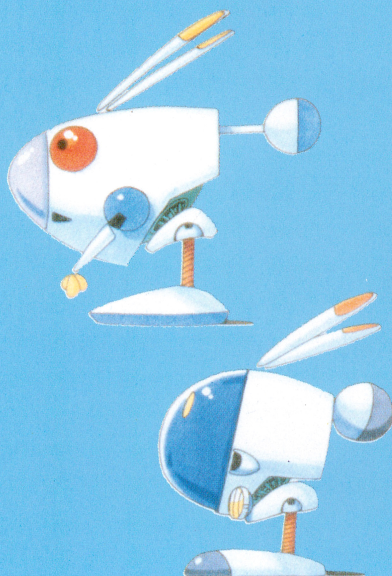
『ジャンピング・フラッシュ！』のもとになったのは、手塚治虫氏の実験的アニメーション『ジャンピング』。その独特の浮遊感覚をなんとかゲームに活かすことはできないだろうかと考えたのが、SCEのプロデューサーである山元哲治氏だった。彼はプログラムを新潟の開発会社であり3Dシューティングの名作『ジオグラフシール』の制作元であるエグザクトに依頼。さらに「ガチガチのハードシューティングになりそうだったので」、世界観や設定などの部分を『ウゴウゴルーガ』などで知られるCG制作会社、ウルトラ（現ムームー）に依頼する。

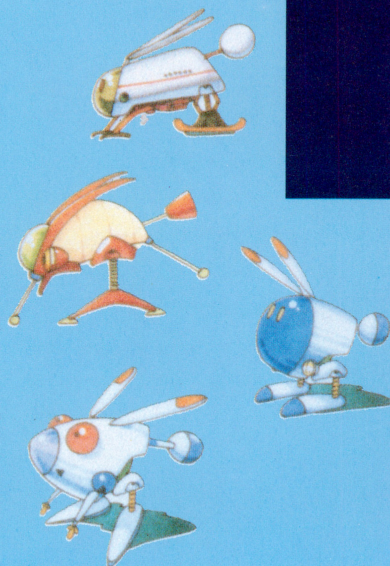
ここで紹介する、キャラクターやステージデザインといったネタを作ったのが、そこの白佐木和馬氏だ。彼は、『ウゴウゴ』のなかでも異色のキャラクターだった「みかん星人」のデザインを担当した人物。このロビットのデザインにも、直線と球体を基調とした彼独特の感性が感じられる。

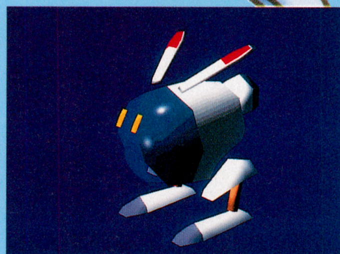
ゲーム中は、クリア時にちらっと登場するくらいで、あとはほとんど見ることのできない「ロビット」だが、ウサギを基本的なモチーフとしながらさまざまな試行錯誤のもとに、現在の形にまとまっていったのがよくわかる。

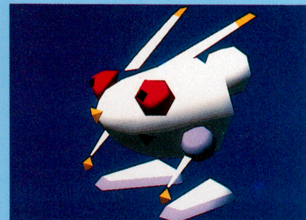
1 ロビット【Jumping Rabit】

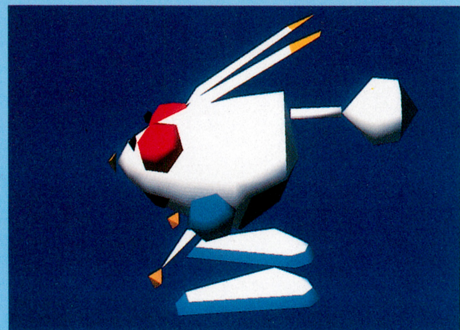












アミーガ上でモデリングされた、ポリゴンのロビットたち。完成形にいたるまでに、さまざまな試行錯誤があったことがよくわかる。

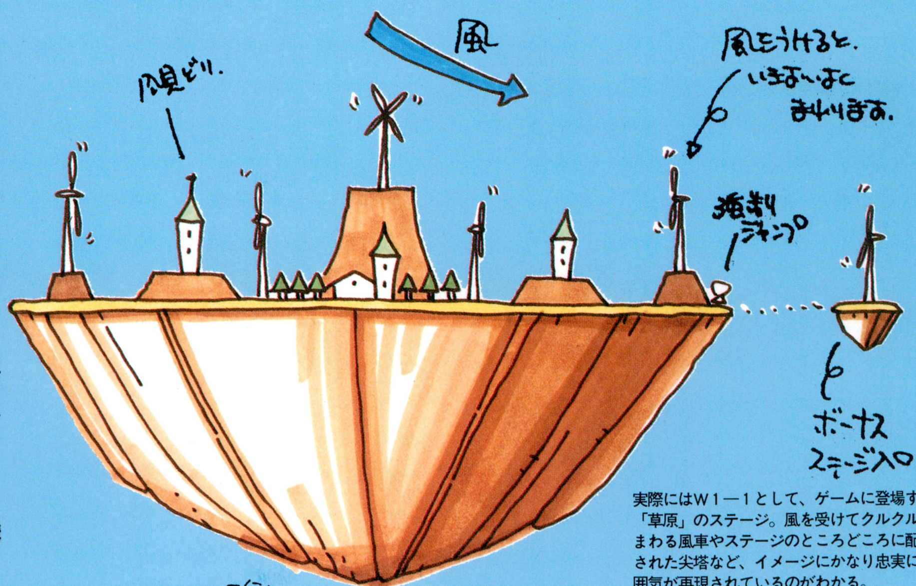
2 ステージデザイン【Creating a Jack in the Box】

『ジャンピング・フラッシュ！』の各ステージ上に配置されたさまざまなトラップやオブジェクト。その、なんとも「おもちゃ」的な、というよりはむしろ「びっくり箱」的な面白さ。

こうして白佐木氏のデザインスケッチを見ていくと、この方向性を決めたのは、なんといっても彼のデザインの力が非常に大きいように思える。

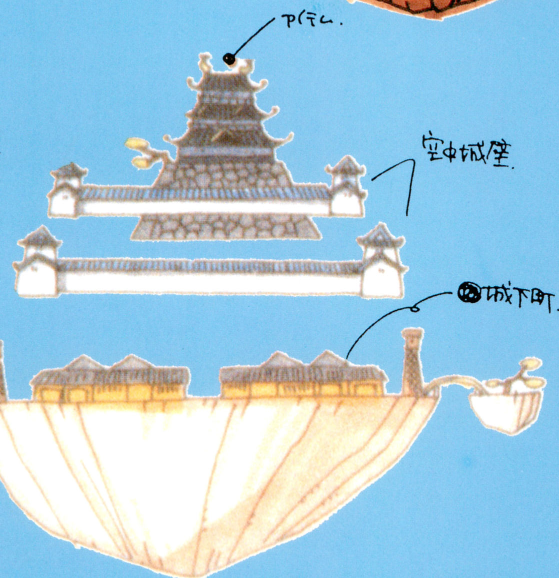
例えば右の図の「草原ステージ」と題されたステージ。ここではすでにステージ上には風が吹き、その風を受けて風車が回り、またステージ中央にはその面を象徴するような「緑の高台」を配置することが決められている。またステージの基調となる地面の色などは、実際のゲームに登場するものとほとんど大差ない。

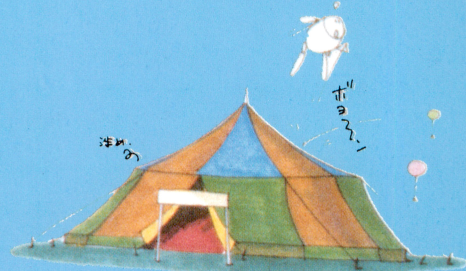
エグザクト側は、これらのデザインを受け取り、それぞれのオブジェクトをポリゴンの形にモデリング、直接、3D空間に配置していき、ステージを構成していったという。

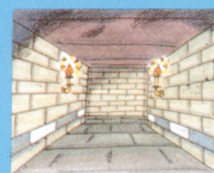


実際にはW1―1として、ゲームに登場する「草原」のステージ。風を受けてクルクルとまわる風車やステージのところどころに配置された尖塔など、イメージにかなり忠実に雰囲気が再現されているのがわかる。

これは、実際には採用されなかった「城下町ステージ」のステージデザイン。ステージ中央には、大きな天守閣がそびえ立つ、なんとも不思議な（いままでのゲームではなかなか見ることのできなかった）雰囲気を持ったステージになる予定だったようだ。









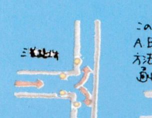


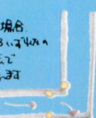
現在のW2―1とよく似た雰囲気を持った「砂漠」のステージ。神殿風の石畳が砂漠の上に点在し、ロビットがそのうえに乗ると、自動的に沈み込むという仕掛けが考えられていた。が、実際はこれらのオブジェは登場しない。

・砂漠プレート.









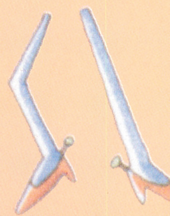
実際の『ジャンピング・フラッシュ！』には、W2―2となって登場する、ピラミッド内部の迷宮。縦にも空間の広がりが感じられる3D迷路というコンセプト。隠し扉のアイデアは若干の変更を加えて登場する。

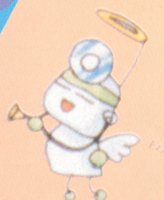
3 敵キャラクター【Funny Faces, Funny Enemies】

白佐木氏は、登場する敵キャラクターのうち、ボスをのぞく、すべてのザコキャラをデザイン。ここでも直線と球体を基調とした、彼の持ち味が発揮されているのがよくわかる。これらのキャラクターは白い名刺の一枚一枚に描かれ、その裏には動き方や攻撃方法のアイデアが書きこまれている。なかには「ハイヒールマシン」や「カメラ小僧」といった世にも不思議な敵の姿も見える。また、その数は採用されなかったものも含め、約100体にものぼる。

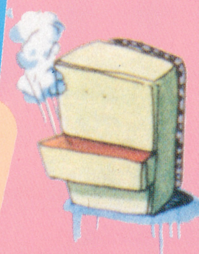


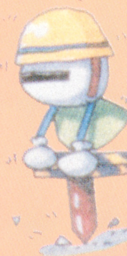














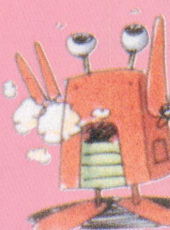




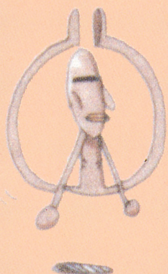








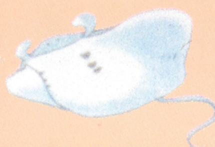


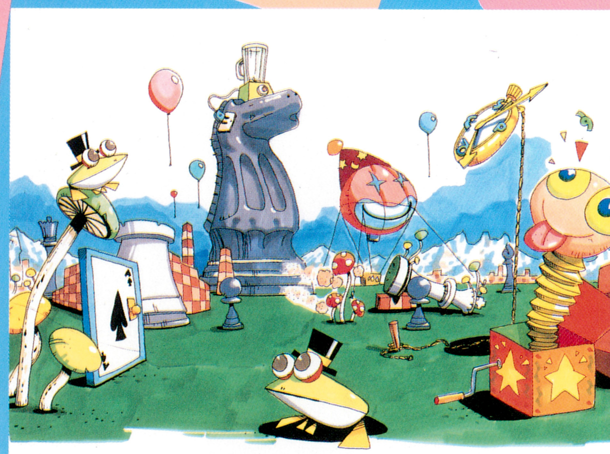










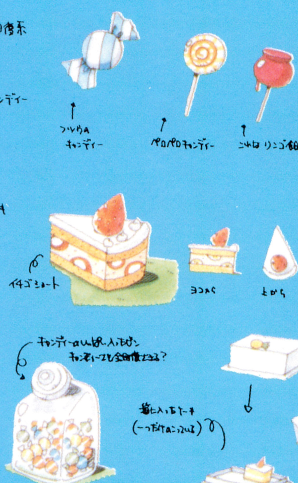


制作の初期段階に描かれたものと思われる、イメージイラスト。全体から漂ってくる楽しげな（彼らの言葉でいうところの）"ゆるい"雰囲気は、最後まで守られたようだ。

4 アイテム【Strange ROBIT's Items】

右の写真は、回復アイテムのアイデアスケッチ。実際のゲームでは甘味物→にんじんというふうに変更されたが、ケーキやキャンディといった甘いもの系で回復、というのも、面白かったかもしれない。また、実際には登場しない移動補助系のアイテム「スパイクシューズ」や「ファイアーボール」も、見てみたかった気がする。

アイテムからは少し離れてしまうが、アイキャッチとしてのアロハ男爵のマークなども製作されている。実際にはこれらのマークはゲーム中のさまざまな場所に登場し、またこの「アロハ男爵」バージョンはW2－2の隠し扉のマークにもなっている。





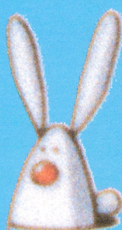
◀ボム三尺玉

▲ロビットの強力な味方である「三尺玉」。スケッチの段階では、このままの形で登場する予定だったが、実際にはポリゴンのプレートの上にテクスチャとして貼り込まれ、登場する。

▲実際には登場しなかった特殊兵器アイテム「ファイアーボール」のアイデア。こうした細かいところでの試行錯誤がゲームの基礎を作り上げていく第一歩になっていることが、よくわかる。



◀ファイアーボール



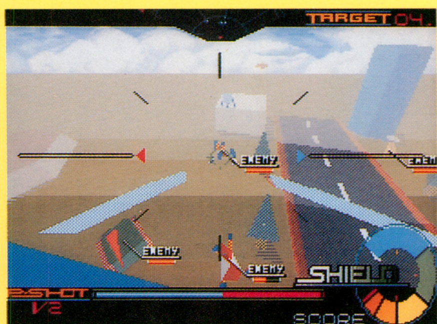
◀ちびロビット

◀ピクピクと動きそうな、なんとも可愛いい1UPアイテム「ちびロビット」のアイデアスケッチ。



▶これも実際の登場しなかった移動補助系のアイテム「スパイクシューズ」。「装着しても、特に変化はない」という効果の案が一緒に書かれている。

EXACTとULTRAというチーム



▲94年に発表されユーザーから大きな支持を得た、傑作3Dシューティングゲーム『ジオグラフシール』。ゲームにはほとんど直接関係がないのだが、「ジャンプ」というアクションの要素が採用されている点が非常に新しかった。ここでの3Dのノウハウがそのまま『ジャンピング・フラッシュ／』にもいかされている。

『ジャンピング・フラッシュ／』の大きな特徴のひとつは、なんといっても、この全く新しいアクションゲームが「エグザクト」と「ウルトラ」の共同作業によって作られたことだ。

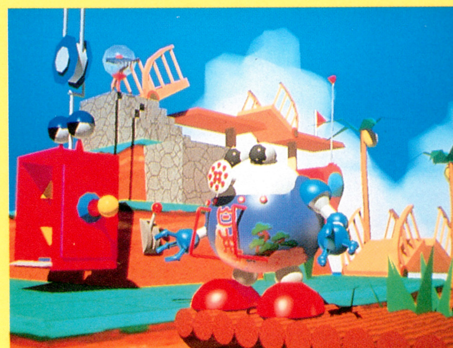
一方はX68000という（悪い意味ではなく）特殊なフォーマットで、良質なゲームを提供してきたソフトハウス、もう一方はTVという、これまた特殊な環境を中心にCGを提供してきた会社。全く違った2つのチームが、まるで異種格闘戦を繰り広げるかのようにして製作したのが『ジャンピング・フラッシュ！』なのである。

新潟と東京という距離は、1本の常設オンラインをひくことによって解消された。ここでのやりとりはかなり激しかったようで、プロデューサーの山元氏いわく「大丈夫か!? ということもありましたけど、現場のクリエイター同士ですから、本音でやらないといいものはできてこないですよ」

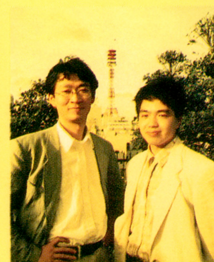
この共同作業から得られたものは、両者とも決して小さくなかったようだ。



『ジャンピング・フラッシュ／』でアートディレクションとシナリオを担当した、ウルトラ改めムームーの野間口、白佐木、坂本の三氏（写真左から）。このほかにも、CGムービーの制作に同じくムームーの宮本氏が参加している。現在は、PS用の『がんばれ森川君2号（仮）』（右）を制作中。全く新しいタイプのものになるはず。

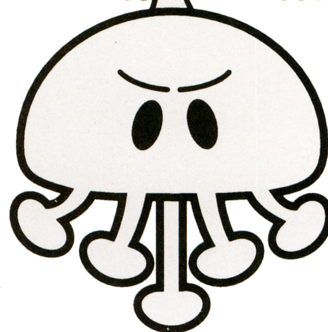


今回、プログラムを担当した豊田氏とマップデザインなどを担当した大平氏（写真左から）。X68000で培ってきた、エグザクトの確かな技術力がこの全く新しいゲームの基幹を作り上げたといっても過言ではない。





Jumping News VO.2



「JF2」ついに制作開始か？

衝撃！ なんと年内発売に向けて、続編の開発がすでに進められていた！



念を押しておくと、これは『ジャンピング・フラッシュ！』の画面。今度は一体どんなフィーチャーが成されるのだろうか？

ゲームの歴史に新しい1ページをつけくわえたといってもいい「元祖飛びゲー」、『ジャンピング・フラッシュ！』。前号で既にお伝えしたように、その海外版発売決定につづいて、続編制作開始のビッグニュースが飛び込んできた。

タイトルは『ジャンピング・フラッシュ！2〜アロハ男爵大弱りの巻(仮)』。発売時期は未定で、制作は前回も見事なチームワークをみせてくれたエグザクトとウルトラ（現ムームー）が担当する。

このニュースを聞きつけ、わが「ジャンピングニュース」編集部は、SCEのディレクターである多田浩二氏に突撃取材を敢行。現在の開発進行状況や『2』で新たに加えられる変更点などを伺った。



＊　＊　＊

――まず、『2』の現在の進捗状況をお伺いしようと思うんですが

「まだ企画レベルというか、『1』をひっぱりだしてきて、「もっとここにこんなものがあると面白いよね」とか言っているところですね」

――基本的にはマイナーチェンジ？

「そうですね、あまり思いっきりシステムを変えるよりも、今までにないゲームなんで、足元を固めてからかな、と……『1』のシステムを継承しつつ、ジャンプのタイミングがわかりにくいとか、ムームー星人がムービーにしか登場しないといった、ユーザーの意見には対応できるところは対応していきたい、と思っています」

――ということは、ムームー星人は『2』では、ゲームに出てくるかもしれない……？

「そうですね。ただムームー星人は、ポリゴンにするとすごいポリゴン数になってしまう(笑)。前回はゲーム中のキャラクターは100ポリゴンと決めていたんです。そんなわけで、ムームー星人にもそんなにポリゴン数を使えないですからね。そういう意味でも検討中という……」

――全く動いているものもないんでしょうか？

「プロトタイプみたいなものはつくってます。『1』のときのマップを見ながら、「ここからここに行くときに、こんなオブジェクトがあったらもっと面白かったんじゃないの」というと、それをつくって実際にうめこんでみてプレイしたりとか……。

こんどは、ビジュアルが先行するんじゃなくて、はじめにゲームありきというか、なんのテクスチャーも貼ってないブロックでどこまで楽しめるかというふうにつくろうと思ってるんです。トランポリンであるとか、ジェットコースターであるとか、そういう要素があった後でビジュアルや世界観をつくっていこうかな、と」

――今回は、はじめからエグザクトとムームーの共同作業で？

「そうですね。もうメールでやりとりをはじめてますね。3日も見てないと書き込みが結構あって。みんな言いたい放題ですけど。そのアイデアのなかから、どれができるか選びつつ、全体の構成を考えているところです。たださっきいったように、後づけでビジュアルを考えるばかりじゃなくて、例えば「ここはジャングルだから、こんなものがあったら面白いだろうな」という方向もあるなと思ってて。エグザクトさんはゲーム的な発想で、ムームーさんはビジュアル的な発想で、両者のいい所をうまくつなぎあわせていこうかな、と」

――まだ企画段階だから、アロハ男爵はあのあとどうなるのか、という話はまだできてない（笑）

「そうです(笑)。いろいろ出てはいますけど、ストーリーってゲームにどうかかわってくるかで違ってきますから、まだ。

やっぱりはじめに『1』をつくって、「できた！　これで完璧！」となっていれば、また違った方向でつくってたんでしょうけど、「もっとこうすればよかった」という部分がすごい多いんで、そこを完璧にしていこうと思ってます。プログラマーの負担を増やさずにボリュームを増やせる（海外版で実験的におこなっている）2周目のアイデアなんかもそうですし」

――最後になりますけど、発売時期は？

「未定です。希望としては、来年のはじめに出せればいいかな」

INDEX JUMPING FLASH! ファンブック

JUMPING FLASH! Basic

Gravure

MAP攻略

HowEnemisAreMovingandAttacking

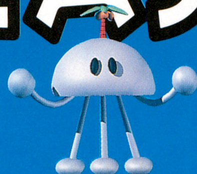
How Enemis Are Moving and Attacking

最難所 徹底攻略

Et.Cetra

Et.Cetera

JUMPING FLASH!



STAFF

■構成・編集
宮昌太朗(Sony Magazines Inc.)
戸田秀実(HEADROOM)

■文
宮昌太朗(Sony Magazines Inc.)
戸田秀実(HEADROOM)
とみさわ昭仁
松島賢司(ゲームフリーク)
田村浩一郎

■アートディレクション・デザイン
根布谷僚時(Be・To Bears)
藤武悟(Be・To Bears)

■デザイン
榎阪紀子

■ＣＧ
瀧上園枝(ST PLANET)

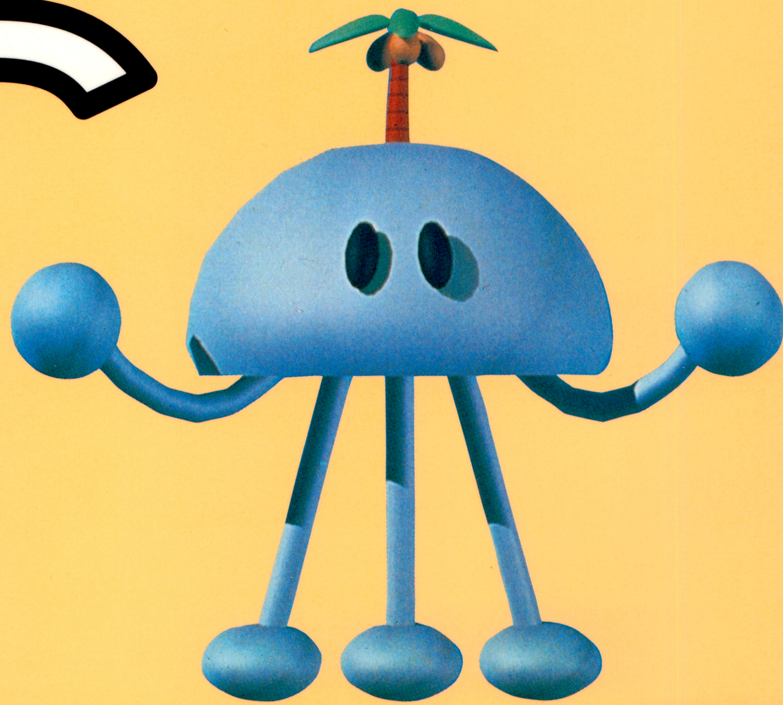
■協力
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
㈲ムームー
㈱Pic／エグザクト

ハイパームック④
オフィシャルガイドブック
　ジャンピング・フラッシュ！　ファンブック

1995年(平成7年)9月5日発行

発行人／鶴味政一
編集人／岡村尚正
発行所／㈱ソニー・マガジンズ
住所／〒102東京都千代田区五番町6-2
電話／03(3234)5811(販売)
　　　03(3234)5101(広告)
　　　03(3234)6860(編集)
印刷所／凸版印刷株式会社
写植・版下／株式会社MAD東京
定価1200円(本体1165円)

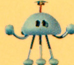
JUMPING FLASH!

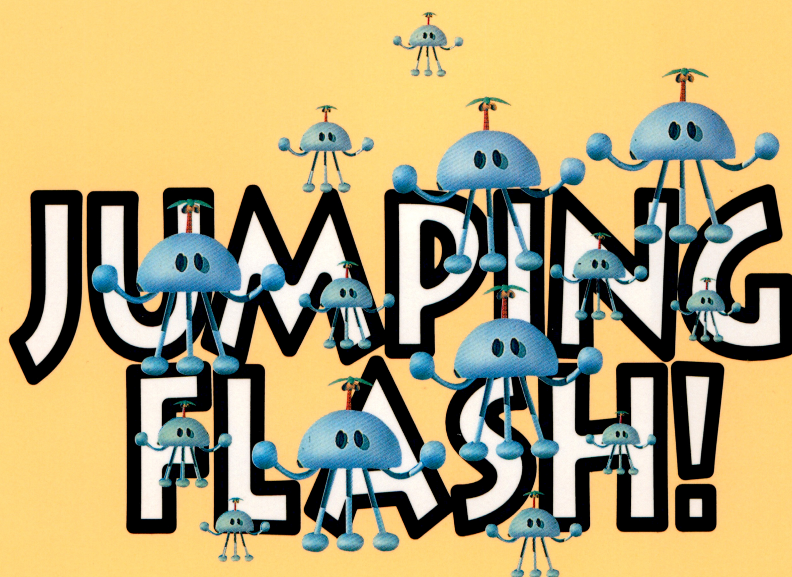


ジャンピング・フラッシュ・ファンブック

1995年(平成7年)9月5日発行
第5巻22号通巻145号
発行所／株式会社ソニー・マガジンズ
〒102東京都千代田区五番町6-2
03(3234)5101(広告)
03(3234)6860(編集)

定価1200円（本体1165円）







T1065842461203

印刷／凸版印刷株式会社　写植・版下／株式会社MAD東京

雑誌65842-46